



UNIVERSIDAD DE CÁDIZ

Máster en Profesorado de Educación Secundaria Obligatoria,
Bachillerato, Formación Profesional y Enseñanza de Idiomas

Trabajo de Fin de Máster

Innovando en Ciencias Sociales: UD Guerra Civil y Franquismo

Alumno: D. Miguel Bailach García

Tutor: Dr. D. Antonio Vázquez González

Ciencias Sociales, Geografía e Historia y Filosofía

Junio de 2018

AGRADECIMIENTOS

Quisiera agradecer a mi familia y a mi pareja por el apoyo que me han brindado durante todo el Máster, ayudándome y soportándome, ya que sin ellos no podría haber llegado tan lejos. Asimismo mencionar a la familia de mi pareja que también me han apoyado y ayudado todo este tiempo con lo que pudiera necesitar.

Además, me gustaría dar las gracias a mi tutora del centro Compañía de María, Gloria Olmo González, puesto que me ha dado su apoyo y ayuda en cualquier momento que me hiciera falta. Agradecerle su labor tutorial durante el Practicum, puesto que gracias a ella he disfrutado de la oportunidad de mejorar como futuro docente fruto de sus consejos y enseñanzas.

Por último, agradecer a los profesores del Máster que han compartido sus valiosos conocimientos de una manera liviana pero eficiente para su asimilación.

Muchas gracias a todos de corazón.

Atte. Miguel Bailach García.

ÍNDICE

Resumen	7
Abstract.....	7
1. Introducción	8
1.1. Contexto	8
1.2. La mejora de la Unidad Didáctica.....	9
1.3. ¿Por qué la mejora de la Unidad Didáctica?	10
1.4. Breve descripción del contenido de la memoria.....	12
2. Referentes teóricos.....	13
2.1. Fundamentos epistemológicos	13
2.2. Dificultades del aprendizaje de Historia	15
2.3. Actitudes hacia la Historia	17
2.4. Fundamentos didácticos	18
2.4.1. Ley y desarrollos de ley	18
2.4.2. Modelo constructivista.....	18
2.4.3. Estrategias de enseñanza.....	20
2.4.4. Uso de los videojuegos	21
2.4.5. Uso del cine	26
2.4.6. Evaluación	29

3. Presentación Unidad Didáctica	31
3.1. Justificación de la Unidad Didáctica.....	31
3.2. Unidad Didáctica.....	31
3.2.1. Contenidos	31
3.2.2. Competencias abordadas y objetivos.....	33
3.2.3. Metodología.....	34
3.3. Propuestas de actividades	35
3.4. Propuesta de evaluación	40
4. Conclusiones	46
4.1. Resultados esperados	46
4.2. Análisis de las mejoras.....	47
4.3. Necesidad de formación	47
5. Bibliografía.....	48
Anexos	51

Resumen

El siguiente Trabajo de Fin de Máster, tiene como finalidad desarrollar una mejora de la Unidad Didáctica previamente desarrollada en 4º de ESO en el Colegio Bilingüe Compañía de María de San Fernando. La Unidad Didáctica tiene como contenido la Guerra Civil Española y el franquismo. La mejora tiene como principal objetivo modificar ciertos aspectos para adecuar la Unidad Didáctica a un mejor proceso de aprendizaje en el alumnado. La innovación estará centrada en la creación de nuevas actividades que sean más motivadoras, y en una evaluación más equitativa. Todo ello fundamentado en diversos autores para así avalar y justificar los cambios como mejoras educativas. En resumen, se pretende que los alumnos, estén más motivados e interioricen las habilidades, competencias, conocimientos y los valores necesarios para su futuro.

Abstract

The purpose of the next Master Final Thesis is to develop an improvement of the Teaching Unit previously carried out in the course 4º ESO in the Bilingual School Compañía de María de San Fernando. The Teaching Unit have as content the Spanish Civil War and the Franco's regime. The main objective of the improvement is to modify some aspects to adapt the Teaching Unit to a better learning process in the students. The innovation will be focused on the creation of new activities that be more motivating, and on a more equitable evaluation. All of this substantiate on various authors for guarantee and prove the educational improvements. Finally, students are expected to be more motivates and internalize the required skills, competences, knowledge's and principles for their future.

1. Introducción

Las prácticas realizadas en el Máster Universitario en Profesorado de Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato, Formación Profesional y Enseñanza de Idiomas (MAES) de la Universidad de Cádiz (UCA) han sido llevadas a cabo en el Colegio Bilingüe Compañía de María de San Fernando. Dichas prácticas se ejecutaron en dos periodos bien diferenciados, puesto que durante el primero se llevaría a cabo una observación total, mientras que la puesta en práctica de la Unidad Didáctica (de aquí en adelante UD) fue desarrollada durante la segunda fase. En el tiempo en el que se realizó las prácticas, mi tutora fue la coordinadora y supervisora de mi trabajo en el centro, además de ser el soporte vital para llevar a cabo dichas prácticas.

La UD ha sido diseñada y desarrollada en los tres niveles de 4º de ESO del centro. Esta trata los temas de la Guerra Civil y el franquismo, realizada con diversas actividades y de manera participativa y activa, aplicándose así los diversos conocimientos adquiridos durante el MAES en las diferentes asignaturas.

1.1. Contexto

El Colegio Bilingüe Compañía de María es un centro concertado de orientación religiosa perteneciente a la Institución Religiosa de mismo nombre fundada en el siglo XVII por Santa Juana de Lestonnac. Por ello, el proyecto educativo busca ofrecer unos valores cristianos, aunque bien se pueden enmarcar dentro de los derechos humanos.

El centro cuenta con 3 líneas por nivel, contando con 15 niveles, en total 45 clases. Además, su zona de adscripción del centro, y por ende, la influencia del mismo, abarca desde el Ayuntamiento de San Fernando hasta la zona de Campo Soto. Ello explica que exista una composición variada en cuanto a la situación socio-cultural y económica de las familias, puesto que dependiendo de la zona tenemos un nivel medio-alto, hasta un nivel bajo por zonas deprimidas. Esto provoca una heterogeneidad social y cultural entre el alumnado, propiciando escenas que permiten la integración y el entendimiento de diversas formas de pensar.

1.2. La mejora de la Unidad Didáctica

Para entender el contexto del trabajo, debemos aludir al diseño de UD que vamos a mejorar, siempre en el marco de la actuación de las prácticas, es decir, en un nivel de 4º de ESO. La UD original, será incluida en el anexo II para poder observar los cambios producidos, siempre buscando la innovación y la mejora educativa en cuanto al proceso de aprendizaje del alumnado. De esta manera, se podrá contrastar en todo momento la propuesta mejorada de UD con la original. Las líneas en las cuales he desarrollado la UD son las siguientes: el grupo A con 27 alumnos, el grupo B con 30 alumnos y el grupo C con 29 alumnos.

Se mostrarán en su respectivo apartado los cambios que se van a llevar a cabo, aunque cabe mencionar que se observará una modificación en casi todos los aspectos del mismo, debido a la observación que he realizado durante el periodo de prácticas, y el análisis de los resultados obtenidos ya expuestos en la memoria del Practicum.

Así, podríamos decir que nos centraremos en diferentes aspectos claves a cambiar; uno de estos aspectos es la selección de la teoría, que ha sido densa y en algunos casos innecesaria; otro aspecto sería la inclusión, y por ello más importancia de trabajos en grupo, ya que estos resultan más activos y cercanos al alumnado. Por este motivo es por el que incluiremos el cine y los videojuegos para afianzar los conocimientos adquiridos. Por último, el debate, aunque haya sido satisfactorio, también será modificado para hacerlo más interesante y buscar una mayor participación. Este tipo de actividades son motivadas por la idea de un aprendizaje cooperativo y colaborativo entre alumnos provocando una mayor eficiencia a la hora de adquirir conocimiento (Carretero, 1993).

Como bien he indicado, los contenidos teóricos tienen una elevada dificultad y abarcan mucha teoría. Por ello, trataré de reducirlos y adecuarlos al nivel del alumnado. Para ello, se modificará no solo el contenido, sino la forma de ofrecérsela a los alumnos. Esto quedará explicado en su respectivo apartado, de tal manera que se pueda tratar con la profundidad que deseo darle y el cambio de perspectiva.

Pero estos cambios no cumplirán con su cometido si no se acompañan de un andamiaje que sustente los resultados que obtendremos, es decir, una evaluación coherente con dichas modificaciones.

El conjunto de trabajos en grupo, la nueva forma de dar el contenido, un cambio en el formato del debate, e intentar darle más importancia a la actitud y a la participación tiene como fin que los alumnos aprendan otros procesos distintos a la memorización, como analizar, estructurar o comprender, para obtener el conocimiento (Santos Guerra, 2003).

1.3. ¿Por qué la mejora de la Unidad Didáctica?

Tras mostrar en que se basará dicha mejora de la UD, y esbozarla de manera introductoria, cabe preguntarse, ¿por qué se ha considerado necesario la mejora de la UD?, ¿acaso los resultados alcanzados por el alumnado en las prácticas han sido malos?, ¿o se busca una mejora continua a través de una autoevaluación propia?

En cuanto a los resultados del alumnado obtenidos durante las prácticas, he de recalcar que, según el análisis de los resultados, siempre orientados muy a mi pesar, hacia una evaluación numérica que “refleje” la obtención de los objetivos y competencias, que han sido muy satisfactorios como se puede observar en el gráfico¹.

Como bien acabo de mencionar, gracias al gráfico antes mencionado, así como la “evaluación” realizada por el alumnado sobre la implementación de la UD, podemos hablar de una satisfacción a la hora de diseñarla y llevarla a cabo. Aún así, toda UD, una vez llevada a cabo puede mejorarse debido a que no funciona de la misma manera en todos los contextos educativos, siempre pudiéndose mejorarse y adecuarse a la diversidad del alumnado de forma que repercuta en un mejor aprendizaje en el mismo.

¹ Tabla 1 Pág. 11.

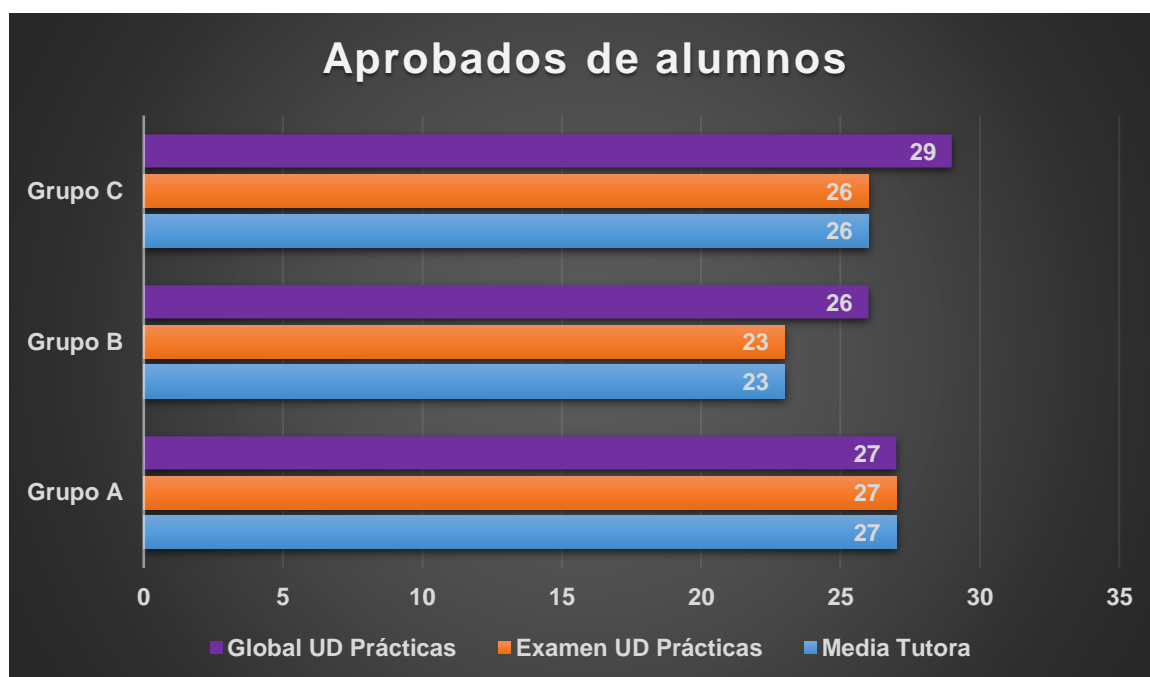


Tabla 1. Muestra el número de aprobados según los exámenes, y la nota global de la UD.

Así pues, aun siendo los resultados satisfactorios, cabe mencionar diversos problemas que, tras una autoevaluación, veo posible remediar con dicha mejora, y es por ello que entiendo dicha necesidad de mejora, no hacia una consecución de objetivos, sino a la posibilidad de hacer frente a los problemas que han surgido. Dichas problemáticas, la cual está expuesta en la memoria del Practicum, de manera resumida podemos mencionar las siguientes:

- La participación, aunque de manera general, se puede hablar de muy buena y activa, ha sido realizada por un numero bajo de alumnos.
- Contenido demasiado excesivo en cuanto a los apuntes teóricos y los términos del glosario.
- Problemas de atención y motivación durante las clases y las actividades propuestas de diversos grupos de alumnos.

Así pues, se busca una mejora de la UD debido a la autoevaluación realizada respecto a mi práctica, al entender que los problemas aparecidos durante la realización de la misma, pueden ser evitados con un cambio de actividades, que sean más activas y atractivas para el alumnado, aparte de minimizar los contenidos a lo más importante, es decir, "ir al grano".

1.4. Breve descripción del contenido de la memoria

De modo resumido, iniciaremos el trabajo exponiendo los fundamentos epistemológicos, pasando luego a las dificultades de aprendizaje y las actitudes hacia la Historia por parte del alumnado, y luego los fundamentos didácticos. Seguidamente expondremos la mejora de UD centrada en diversos aspectos como son, la justificación de la UD, el cambio de los contenidos, la metodología y las competencias, objetivos y estándares de aprendizaje de la UD, seguiremos con las actividades que se propondrán para mejorarla, para luego pasar a una mejora de la evaluación y a la atención a la diversidad.

Por último, le seguiría las conclusiones, exponiendo los resultados que esperaríamos al realizar la UD mejorada, así como posibles cambios futuros a la misma, o la formación necesaria que se necesitaría. Para finalizar dicho trabajo tendremos los apartados de la bibliografía utilizada, así como los anexos necesarios para conocer el esbozo de la UD original diseñada por mí y desarrollada durante las prácticas, así como otros documentos posiblemente necesarios.

2. Referentes teóricos

En los siguientes subapartados vamos a tratar los fundamentos en los cuales nos basamos para la realización de la UD, y para ello nos apoyaremos en diversos autores y teorías, siempre siendo tomados desde una consideración analítica y reflexiva.

2.1. Fundamentos epistemológicos

La epistemología la entendemos como aquella disciplina, o rama de la filosofía, que nos permite entender la importancia del conocimiento científico, los contenidos que podemos llegar a conocer y los métodos para llegar a los mismos.

Su importancia en las ciencias sociales es, sin lugar a dudas, indiscutible. Primero debido al estudio de la materia de Filosofía por parte del alumnado, puesto que como hemos mencionado, es una disciplina de la misma. Y segundo por la importancia de mostrar una metodología científica al estudio de las materias relacionadas con las ciencias sociales.

¿Por qué es necesaria esa muestra de metodología científica? El alumno tiene una visión de las ciencias sociales como materias que no se relacionan con lo que se entiende como “ciencia”, lo que provoca la relación de las ciencias sociales con un simple contenido memorístico, cultural, de datos curiosos etc. (Prats y Santacana, 1998). De esta manera, al mostrar el método propio de cada materia de las ciencias sociales, hacemos ver la realidad de dichas ciencias y su gran utilidad hoy en día, puesto que como dicen Prats y Santacana, se puede estudiar el ámbito de lo social de una manera crítica y racional (1998). Y es que, si nos centramos en la Historia, materia relacionada con mi UD, hoy en día los alumnos están expuestos a muchos estímulos externos que provocan, aunque nosotros no queramos, un aprendizaje de conocimientos sin enseñanza implícita en el conjunto de la sociedad y en relación con la misma (Pozo, 1996).

Debido a la mentalidad que se tiene respecto a la Historia, como ya hemos mencionado, una materia meramente memorística y de datos curiosos, aparte de estar presente en todo el ámbito de lo social de maneras diversas, desde diversas áreas se cuestiona la importancia de la misma en la docencia reglada. Es por ello que cabe justificar la importancia de la ciencia histórica en el ámbito de la educación,

debido a su carácter de formar verdaderos ciudadanos, no solo en el ámbito social sino en el personal, puesto que la educación debe tener como un objetivo formar personas que sean capaces de gobernarse por sí mismos (Spencer cit. por Torres, 2006).

La justificación de la Historia como materia educativa necesaria para la formación del alumnado radica en diversos aspectos los cuales nos plantean perfectamente Prats y Santacana (1998) resumidos en los siguientes puntos:

- Estudiar y aprender del pasado permite comprender mejor el presente.
- Estimular el interés en el pasado con investigaciones presentes sobre el mismo.
- Desarrollar el sentido de identidad de los alumnos, a la vez que los valores de respeto y tolerancia hacia otras identidades.
- Que los alumnos comprendan las raíces culturales y la diversidad cultural, ayudando a conocer y valorar otras culturas.
- Mejorar las facultades mentales gracias a la formulación de ideas y opiniones propias que permite el estudio de la Historia.
- Impulsar el conocimiento del método científico histórico para el estudio del pasado, dando la importancia a la Historia como ciencia.
- Mostrar la utilidad de la Historia para potenciar otras ramas de conocimiento como la literatura, la música etc., puesto que desentrañan su evolución histórica.

Como se puede observar, la Historia tiene varios puntos fuertes que la avalan como materia educativa. Es por ello necesario introducir en la misma la enseñanza del método histórico, que más adelante expondremos en otro apartado. Pero antes me gustaría explicar el porqué de dicha inclusión. Como bien es sabido, las fuentes estudiadas para comprender el pasado han sido a veces manipuladas deliberadamente, otras de manera involuntaria, para expresar un punto de vista particular que se ha de asumir como único y válido. Es por ello la necesidad de valorar y criticar las fuentes a través de dicha metodología para descubrir el contexto de la misma, y así evaluarla lo mejor posible (Prats y Santacana, 1998).

Con todo ello, y desde mi punto de vista, la Historia es indudablemente necesaria para que los alumnos abran su mente, acrecentando los puntos de vista con los cuales ven el mundo (Glasow cit. por Torres, 2006).

2.2. Dificultades del aprendizaje de Historia

Aún pudiendo examinar la importancia de la Historia como materia educativa y, mostrarlas como ciencia que es, esta visión es muy poco valorada en la sociedad, debido a que la Historia tiene muchas dificultades para que sus conocimientos lleguen a ser aprendidos. Estas dificultades son debidas a dos pilares fundamentales; el primero es la insistencia durante años en la educación de mostrar la Historia como conocimiento acabado y pura memorización, mientras que la segunda es la transcendencia social de la Historia como mero transmisor de datos de concursos o curiosos (Prats y Santacana, 1998).

Además de dichos pilares que dificultan el aprendizaje de la materia, es el uso de las Ciencias Sociales, tal y como dicen Prats y Santacana (1998, s/p), otro de los problemas a añadir pues se presenta “como un cajón de sastre que engloba contenidos educativos pero que en muchos casos, no tienen claro su referente disciplinar y, en otros, mezclan informaciones diversas procedentes de esas ciencias”.

Pero, ¿por qué se tiene esta visión de las Ciencias Sociales, y sobre todo de la Historia? Como respuesta breve, la política. La política usa la materia de Historia para inculcar y “manipular” la Historia a beneficio propio del Estado, de tal manera que conciencian a los alumnos hacia ciertos ideales patrióticos y nacionales (Prats, 2000), formando alumnos como “asnos con anteojeras”, es decir, limitando su estilo crítico y siguiendo lo dicho sin cuestionarlo. Además, la Historia es usada hoy en día para legitimar ciertas ideas políticas actuales (Prats, 2000), modificando el discurso histórico para ello, aunque la verdad sea otra muy diferente.

Pero no todo es culpa de la política manipuladora, sino también de la sociedad, y en última instancia, de todo aquel profesor que no cuestiona la forma memorística de la materia. Esto es, debidamente, a la perspectiva de ciertos profesores que pretenden inculcar un dogma y doctrina específica donde la crítica y el método científico histórico no tienen cabida (Prats y Santacana, 1998).

El objeto del uso social de la Historia en diversos aspectos como el cine, los festejos públicos, concursos televisivos, manipulación política, los videojuegos etc., provoca en los alumnos una configuración previa de la Historia que en ciertos momentos no es del todo correcta (Prats, 2000). Por ello es necesario inculcar el método crítico histórico para poder observar la verdad y lo falseado socialmente.

Para finalizar, debemos mencionar sin lugar a dudas la problemática existente hoy en día con la visión esotérica de la historia, ligando hechos históricos con la intervención de *aliens* (Prats, 2000). Aunque Prats hable de una expansión mínima según estratos sociales, a día de hoy, sobre todo entre los adolescentes, esta idea ha ido ganando fuerza. Esto es debido al escritor y ufólogo suizo (de origen griego) Giorgio A. Tsoukalos, que, no siendo historiador, se ha hecho famosa su teoría de la explicación extraterrestre en los hechos históricos, todo ello ensalzado por el famoso Canal Historia que solo ha intensificado esa teoría, aun siendo totalmente “anti-histórica”. ¿Por qué dicho autor ha tenido tanto éxito hasta influir en los jóvenes? Debido a internet y la creación de un *meme de internet* a partir de una de sus intervenciones en Canal Historia.

Un *meme de internet*², entre otras formas de definirlo, es una imagen viral usada por los usuarios para añadirle textos que convengan para expresar una idea. En este caso, Tsoukalos, como se puede observar en la Imagen 1, se convirtió en un *meme* usado para todo tipo de mensajes, lo que ha facilitado la difusión de sus hipótesis alienígenas.

Todas estas problemáticas deben ser tratadas y conocidas por los profesores de Historia para poder abordarlas, y dar a conocer la verdadera importancia de dicha materia como una ciencia que sigue un método específico.

Imagen 1. Meme de Tsoukalos



² Realmente, *meme* viene de una teoría sobre difusión cultural de Richard Dawkins (2014), donde exponía que, al igual que los genes transmiten el ADN, algún elemento debía transmitir cultura. Este elemento, sería el *meme*, que viene por la abreviación de *mimeme* (antiguo griego), que significa imitación.

2.3. Actitudes hacia la Historia

La materia de Historia puede provocar mucho rechazo por parte del alumnado y ofrecer una actitud bastante negativa hacia la clase. Este pensamiento es percibido durante las prácticas y la observación de los alumnos, así como diversas conversaciones con mi tutora y otra profesora de Historia, sustentándose en dos fundamentos: el primero es la concepción memorística de la Historia que provoca en los alumnos un detrimento en su atención en clase, centrándose en un estudio sistemático del libro del texto, tal y como dice García-Ruiz y Orozco (2008) donde la persistencia de una enseñanza tradicionalista que solo trata de transmitir ciertos datos, provoca una desmoralización en los mismos. El segundo hecho que fundamenta dicha idea es la posibilidad de obtener el título de la ESO con dos materias pendientes, siendo la Historia una de las más usuales para dicho propósito.

Ante dichos problemas de actitud, lo primero es la necesidad de percibirlos lo más pronto posible, puesto que un entendimiento tardío del problema, puede repercutir en una dificultad de resolver dicho problema o los futuros que aparezcan (García, Martín y Rivero, 1996).

En cuanto a la dificultad de atención, no he tenido muchos problemas a la hora de realizar la UD, puesto que mi forma de trabajar los contenidos teóricos ha sido innovador y participativo con respecto al de la tutora, lo que ha suscitado interés en parte del alumnado. Aun así, podría ser muy mejorable hasta obtener una atención completa, y es por ello que, en la mejora de la UD, la forma de ofrecer la teoría será modificada para una mejor recepción de la misma en los alumnos.

Para lograr que no surjan problemas de actitud, se debe tener presentes tres principios: el primero es motivar al alumnado tal y como se pretende realizar con la mejora de la UD, el segundo es tratar de entender al alumnado, sus aspiraciones y motivaciones. Por último, es predicar con el ejemplo ante los alumnos para ser un modelo a seguir (Turgot cit. por Torres, 2006).

Todo ello podría influir en una mejora del clima de clase y ello en un mejor proceso de enseñanza-aprendizaje, buscando siempre la no pérdida de atención del alumnado tal y como menciona Vaello (2006).

2.4. Fundamentos didácticos

2.4.1. Ley y desarrollos de ley

El principal fundamento en el cual basamos la UD es la LOMCE junto al desarrollo de la misma en sus distintas variantes, las cuales regulan y establecen el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato.

El primer desarrollo de la ley es la del Real Decreto 1105/2014 del 26 de Diciembre, publicado en el Boletín Oficial del Estado (BOE). Al estar ubicada la UD en un colegio establecido en la Comunidad Autónoma de Andalucía, la cual tiene competencias en la materia de educación, nos permite también ajustarnos al desarrollo de la ley por parte del Decreto 111/2016 del 14 de Junio publicado en el Boletín Oficial de la Junta de Andalucía (BOJA) por el que se establece la ordenación y el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía. A su vez, usaremos la Orden de 14 de Julio de 2016 publicada en el BOJA que regula el anterior Decreto, para basar y justificar el contenido, los objetivos, los criterios de evaluación, etc.

2.4.2. Modelo constructivista

La UD está sustentada en el modelo constructivista, apoyado en muchos autores que han defendido dicha posición, entre los que nos encontramos a Vygotski, Bruner o Piaget. Como hemos podido observar durante las asignaturas del MAES, este modelo aboga por un estilo de enseñanza activo, donde el alumnado es partícipe en la construcción de su propio conocimiento.

Para desarrollar este modelo, tenemos que tener presente que el conjunto del alumnado parte de unas “ideas previas” las cuales son obtenidas mediante la interacción con el medio físico, social y cultural a través de la inclusión en la sociedad, y más cuando hablamos de conocimiento histórico.

Entonces, el profesor pasa a ser un guía (sin quitarle importancia) que ofrezca la posibilidad al alumno de llegar al conocimiento, puesto que el camino que debe recorrer el alumno hacia tal conocimiento, necesita de otra persona para ello (Vygotsky, 1979). El alumno además debe de participar y tener la libertad de opinar y ser crítico, equivocándose y buscando una forma que le permita aprender (Sábato

cit. por Torres, 2006), lo cual se relaciona con esa intención de clase activa y participativa.

Pero, ¿en qué nos influye como profesores las ideas previas del alumnado? Las ideas previas no siempre tienen que ser ciertas, lo que provocaría un conflicto entre estas y el nuevo conocimiento adquirido, lo que concluye en el “aprendizaje significativo” del que habla Ausubel (1983). Para que el “aprendizaje significativo” consiga realizarse, el nuevo conocimiento que se ofrece al alumnado debe de partir de las ideas previas del mismo sujeto (Ausubel y Novak, 1976).

Con todo ello, nos centramos en la “teoría del andamiaje” donde los alumnos van creando el conocimiento poco a poco desde una base que parte de aquellas ideas previas que tiene el alumnado (Wood, Bruner y Ross, 1976). Para poder realizar el “andamiaje”, debemos de partir de un proceso de aprendizaje activo, en el cual el alumno tenga un papel prioritario a la hora de cuestionar, analizar y buscar la información por la cual adquieran ese nuevo conocimiento.

Al ser enfrentadas esas ideas previas con el nuevo conocimiento, creamos el “conflicto cognitivo” en la zona de aprendizaje del alumnado, pudiendo llegar a crear un nuevo conocimiento, siempre guiado por el profesor (Piaget, 1980). Este “profesor guía”, como ya hemos mencionado y explicado, está en consonancia con las ideas de Vygotsky (1979), donde el alumno necesita de otra persona para adquirir el conocimiento.

Pero, ¿todo nuevo conocimiento puede provocar dicho “conflicto cognitivo” para que el alumno forme y asimile el nuevo conocimiento en vez del previo? Es obvio que no, puesto que los alumnos tienen una personalidad propia, lo que puede provocar que no confíen en los nuevos conocimientos. Para ello, debemos crear en los alumnos una insatisfacción con sus ideas previas, otorgándoles unos nuevos conocimientos más atractivos y útiles conforme a los que ya poseían (Posner, 1981), de esa manera serán capaces de modificar las ideas previas y obtener un nuevo conocimiento válido (Driver, 1986).

Entonces, llegamos al punto en el cual, los alumnos, llegan a reconstruir en su interior el conocimiento, pero a través de procesos externos (Vygotsky, 1979), siendo los procesos externos los que provocan un “conflicto cognitivo” en el alumnado. Esta idea podemos conectarla a la de Gibbon, (cit. por Torres, 2006) el

cual habla de dos educaciones en una persona, aquella que le es dada por una persona, es decir, los procesos externos, y la que se da para sí mismo (interior), siendo esta la más importante, aunque desde mi punto de vista debe existir un equilibrio entre ambas.

Por último, cabría destacar dos estructuras principales del aprendizaje, básicas para la enseñanza, las cuales, según Piaget (1970), eran la asimilación y la acomodación. En cuanto a la asimilación, la podemos entender como la interiorización del nuevo conocimiento al que deben llegar a través de la práctica y observación directa, lo que sigue en relación a un aprendizaje activo. Tras la asimilación, tenemos el segundo proceso, la acomodación, que trata de la sustitución de los conocimientos previos por los aquellos nuevos conocimientos asimilados, habiendo causado así el “conflicto cognitivo”.

Por todo lo explicado hasta el momento, y habiéndonos basado en los diferentes autores, definiendo el uso del modelo constructivista como el mejor método para el proceso de aprendizaje y enseñanza de los alumnos. Esto es debido a que el conjunto del alumnado toma el rol principal a la hora de adquirir el conocimiento, dándole una mayor importancia y responsabilidad en dicho proceso. Así, provocaremos en el alumnado una mayor integración en la creación de su propio conocimiento, creando un mejor clima de clase, activo y participativo, donde el profesor será un director de cine, puesto que guiará el proceso en el cual el alumno tomará el rol de actor de su propia película, es decir, su trayectoria durante todo el proceso didáctico.

2.4.3. Estrategias de enseñanza

Existen variedades de estrategias que pueden ser usadas para llevar a cabo el proceso de aprendizaje-enseñanza en el aula con los alumnos. Estos recursos son tratados por diferentes autores, además durante el máster se ha podido observar muchos de los recursos didácticos, tales como: el cuaderno de trabajo, el portfolio, las presentaciones audiovisuales, las actividades prácticas vinculadas con su conocimiento experiencial, el uso de la tecnología de la información y comunicación (TIC), el uso de actividades lúdicas orientadas a la educación, etc. Para la mejora de la UD usaremos varios de los mencionados recursos, pero además añadiremos otros dos recursos que, aun estando sujetos a críticas y

rodeados de controversia, son totalmente válidos para el proceso de aprendizaje del alumno, me refiero a los videojuegos y el cine, dos recursos muy usados en la vida cotidiana de nuestros alumnos, por ende la importancia de añadirlos a su proceso educativo.

Los principales motivos para el uso del videojuego y del cine como recurso educativo son, por una parte la motivación que promueven como elementos lúdicos posibles para la educación, creando un clima de clase favorable, mejorar el uso de las TIC o el trabajo en grupo (Contero, 2016). Por otro lado, es facilitar el trabajo en grupo mejorando así el ámbito social del alumno (Simkin y Becerra, 2013), debido a que estos aprenden de manera más eficaz cuando lo realiza en un contexto social donde colabora e intercambia ideas con los compañeros de clase (Carretero, 1993).

Trataré de defender el uso de dichos recursos mostrando su parte didáctica, siempre claro está, dando un buen uso de los mismos. Además desde la materia de Historia, su conocimiento es muy empleado en los referidos medios, por ello podemos usarlos para mostrar a los alumnos como criticar y valorar los recursos el día de mañana, así no creerán lo primero que se les muestre en los mismos, indagando hasta llegar a la verdad histórica, no dejándose manipular por banalidades que se tratan en dichos medios. También les inculcaremos el uso seguro y responsable de las TIC. Si los alumnos los usan en su vida cotidiana, ¿qué mejor sitio que la escuela para mostrarles un uso más didáctico de los mismos y el buen uso que se les puede otorgar a las TIC en general? Desde mi punto de vista no veo un mejor lugar para inculcarles el uso adecuado y responsable.

2.4.4. Uso de los videojuegos

El primer cimiento en el que se basa las actividades de la UD mejorada son los videojuegos. ¿Qué se entiende cómo videojuego? Entendemos por videojuego todo aquel juego electrónico el cual, a través de unos controladores, las personas interactúan mediante las imágenes que se muestran en una pantalla, ya sean entre ellas o contra la Inteligencia Artificial del videojuego. Estos se juegan mediante distintas plataformas, como un ordenador, o las usualmente llamadas videoconsolas, aunque hoy en día los móviles, *tablets*, etc., son igual de válidos.

Diversos autores (Calvo, 1995; Gros, 1998 y 2000; Etxeberria, 1998; Marqués, 2000; Marín y García, 2006; Lacasa, 2011) han investigado y escrito en

relación al uso de los videojuegos como herramienta educativa. Hay que tener presente que la mayoría de los autores que escriben sobre ello son pedagogos o psicólogos que han investigado sobre el tema, pero que en la mayoría de las ocasiones no son *gamers*³ o jugadores ocasionales, lo cual repercute en diversos fallos de conocimientos sobre videojuegos, no entendiendo a veces el verdadero potencial de los mismos, obviando grandes *indies*⁴ que tienen una clara vertiente educativa (se suelen centrar en los *triple A*⁵, o videojuegos muy reconocidos en el “mundillo gamer”). Y es que uno de los aspectos más importantes de los videojuegos es la interactividad (Bustos, 2018), ya que las personas aprenden de mejor manera con la práctica, y en esto los videojuegos son indudablemente un exponente.

Existen muchos detractores sobre los videojuegos en general, pero también de su uso educativo. Esto es debido a que es bien sabido que los videojuegos tienen una cara “nociva” para las personas, pero ¿realmente son tan nocivos para las personas? Desde mi punto de vista no es así, puesto que la parte negativa ha sido introducida por la sociedad para tener un “conejillo de indias” al que echar la culpa de las conductas machistas y violentas de los niños. Estos detractores se sustentan en diferentes argumentos, siendo tres los más sonados, todos ellos pudiendo ser desmontados debido a la ignorancia de dichas personas sobre los videojuegos (algunos de ellos nunca han jugado, solo los demonizan). Estos argumentos son:

Violencia excesiva. Según ellos, los videojuegos violentos tienen una relación con las conductas agresivas de los adolescentes. La gran mayoría de dichos estudios son llevados a cabo en Estados Unidos, país donde es tan fácil comprar un videojuego como un arma. No niego que muchos videojuegos sean violentos, pero hay otros muchos que no, solo se trata de conocerlos y darles un buen uso. Además, no es tanto culpa de los videojuegos, como de un contexto de sociedad violenta, multitudes de guerras alrededor del mundo, series y películas donde la violencia está muy presente, etc., es decir, no se puede culpar a los videojuegos, sino a un contexto completo donde la televisión y otros medios hacen el mismo daño. Insistiendo en dicho punto, los juegos llevan consigo una calificación de

³ Anglicismo usado para definir a los jugadores de videojuegos con una gran dedicación o conocimiento de los mismos.

⁴ Término que define a los videojuegos desarrollados por una persona o pequeños grupos con una financiación escasa o nula.

⁵ En contraposición al *indie*, son los videojuegos desarrollados por grupos, ya sean pequeños o grandes, que cuentan con una enorme financiación para el proyecto.

edades, y los violentos están para +18, así pues cabría replantearse por qué un niño con 14 años juega a uno de +18 años, ¿es culpa de los videojuegos, o de aquellos padres ignorantes que se lo compran al hijo?

Sexismo y machismo. No puedo negar dicho elemento en los videojuegos, pero no es tanta culpa de los mismos, sino de una sociedad bastante arraigada en estas prácticas, y, al igual que la sociedad está mejorando y cambiando, el mundo de los videojuegos también. Menos críticas, y más enseñar a los jóvenes a cambiar el problema existente.

Peor rendimiento académico. Argumento preferido de los detractores, debido a que los videojuegos quitan mucho tiempo y no estudian. Cabe destacar que no hay una relación directa entre jugar videojuegos y un peor rendimiento académico. Los videojuegos sirven para conseguir habilidades y conocimientos, además de entretener, así que la mejor manera que mejorar su rendimiento académico no sería enfrentarse a los videojuegos, sino usarlos para la educación y por ello para aprender.

Con dichos contra-argumentos, expongo la faceta positiva de los videojuegos, y como es necesario su implementación en la educación por dos motivos principales: el primero es enseñar a los alumnos a darles un uso académico y responsable a los videojuegos y que aprendan a diferenciar entre ficción y realidad, y el segundo punto sería cambiar la concepción social de los videojuegos nocivos, inculcando a los padres cómo hacer frente a estos, lo positivo y negativo, y qué clase de límites deben de poner, así como que tipo de videojuegos deben comprarles a sus hijos.

Los puntos positivos de los que podemos hablar son muchos, así nombraremos diversos aspectos que se pueden desarrollar en los alumnos como: el pensamiento reflexivo, la capacidad visual y espacial, la capacidad de atención, el trabajo colaborativo, la capacidad de superación, etc. Cada tipo de videojuego se le puede relacionar diversos aspectos que desarrollan. Para contemplar la importancia de los videojuegos en la educación podemos nombrar la plataforma *Teacher Gaming*⁶, que promueve los videojuegos como herramienta educativa, aportando por un precio diversas claves de distintos videojuegos, que van aumentando poco a poco, gracias a la colaboración de las desarrolladoras.

⁶ Página web de *Teacher Gaming* → <https://store.teachergaming.com/about>

A continuación pasaremos a relacionar el uso didáctico de los videojuegos con nuestra materia, la Historia, debido a que el debate del videojuego en la educación puede dar para artículos y libros enteros.

La relación entre videojuegos e Historia es muy profunda, debido a que la historia es un tema muy abordado por los mismos. Cabe destacar que los juegos usan la historia, a veces, saltándose el rigor histórico, o tomándose ciertas licencias (como incluir personajes que no existieron, modificar el discurso histórico para adecuarlo a la narrativa, etc.), las cuales pueden ser asumibles (como en el cine), pero es cierto que a veces llevan a cabo una deformidad histórica. Hablamos de deformidad histórica al uso de la historia con un rigor histórico, pero modificando ciertos elementos para adecuarlos a un discurso histórico requerido para contentar a ciertos estratos o grupos sociales, de tal manera que modifican el contexto de la época, pudiendo eclipsar ciertos aspectos sociales, políticos o económicos dando lugar a errores en los conocimientos de los alumnos. Es por ello la necesidad de incluir en el devenir educativo de la Historia los videojuegos, para advertir y preparar a los alumnos ante tales modificaciones históricas que inducen a errores en el conocimiento.

Podemos encontrar grandes juegos que tratan diversos temas históricos, desde *indies* hasta grandes sagas, algunos ejemplos son:

- La saga Assassin's Creed. Son videojuegos de acción y aventura. Esta famosa saga trata diferentes épocas históricas desde el renacimiento hasta la revolución americana, así como el juego del año pasado basado en el Egipto de Cleopatra. Este último tiene un modo educativo llamado Discovery Tour que elimina los combates y la historia para realizar un Tour por el Antiguo Egipto recreado lo más fielmente posible, explicando diversos aspectos, constando de 75 visitas guiadas recreadas con la ayuda de historiadores y egiptólogos (Bustos, 2018).
- La saga Medal of Honor. Son videojuegos de disparos en primera persona. Juegos basados en la Segunda Guerra Mundial.
- La saga Total War. Son videojuegos de estrategia por turnos y tácticas en tiempo real, ya que manejas las estrategias de tus ejércitos, a la vez que la de tu país, es decir, la diplomacia, la economía, etc. Esta saga trata muchas

épocas, desde la antigua roma al medievo, e incluso el Japón de la Era Meiji.

- El juego Valiants Hearts: The Great War. Videojuego de Aventura y lógica. Está basado en la Primera Guerra Mundial, centrado en cartas de personas reales, contando historias y hechos más alejados de una acción desenfrenada.
- La saga Age of Empires. Videojuego de estrategia en tiempo real. Famoso videojuego donde controlas diversas civilizaciones. Tiene un modo campaña donde cuentas diversos hechos históricos de una manera bastante fidedigna. Ha tratado la Edad Antigua, la Edad Medieval, y la colonización de América y Asia.
- La saga Mafia. Videojuegos de acción en tercera persona. Cada juego cuenta unos años y ciudades diferentes, pero de manera general, trata los años 40 a 70 de Estados Unidos, centrándose en el mundo mafioso. La representación de los contextos sociales-políticos y económicos de las ciudades es muy certera.
- El juego Minecraft. Videojuego de creación, mundo abierto y sandbox⁷. Uno de los primeros en tener un modo educativo y ser muy usado en el ámbito educativo. Su libertad da mucho juego a la hora de crear contenido y actividades para los alumnos.
- La saga Dynasty Warriors y Samurai Warriors. Ambos son videojuegos *hack-and-slash*⁸. Tratan los temas del Romance de los Tres Reinos⁹ de China, y el Periodo Azuchi-Momoyama¹⁰ de Japón.
- La saga God of War. Videojuegos de acción en tercera persona. Tratan la mitología griega, aunque en el último juego han dado el salto a la vikinga. Son videojuegos para +18 años debido a su violencia.
- El juego Sombras de Guerra: La Guerra Civil Española. Videojuego español de estrategia en tiempo real. Como el Age of Empires, pero centrado en la

⁷ Término que define a los videojuegos en los cuales comienzas desde cero con posibilidades de crear todo lo que necesites para avanzar en el mismo, pudiendo modificar el entorno virtual.

⁸ Estilo de videojuego de acción desenfrenada para los combates en tiempo real.

⁹ Novela histórica que narra los hechos acontecidos durante el final de la Dinastía Han y la era de los tres Reinos, hasta la unificación de China.

¹⁰ Hechos que acontecen tras el periodo Sengoku hasta el periodo Edo, donde hubo diferentes conflictos por ostentar el poder de todo Japón.

Guerra Civil, incluso usando para contar los hechos históricos secciones del NODO.

Esto es solo una mínima parte de los videojuegos que podemos encontrar que traten temas históricos, y como se puede observar son muy diversos. Con ellos podemos ver lo positivo de los mismos, y la utilidad para que discernan lo real de lo ficticio, y puedan ser críticos con el conocimiento que obtienen de los videojuegos para no caer en errores. Digamos que los videojuegos históricos podrían servir para inducir la intriga a los alumnos de buscar que es verdad y que son licencias tomadas por los creadores.

Pero estos videojuegos no son la única manera de enseñar Historia. Como se verá en las actividades, se puede usar un programa para crear videojuegos, de tal manera que se incluyan los conocimientos históricos que se deseen estudiar.

Resumiendo, el uso del videojuego en la educación aporta, indudablemente, unos efectos positivos al proceso de enseñanza y aprendizaje de los alumnos, adquiriendo conocimientos, valores, competencias y habilidades necesarias para su desarrollo como personas integrales para la sociedad. Se debe conciliar el uso de videojuegos con la educación para, al igual que las TIC, enseñarles un uso responsable y el poder educativo de los mismos, y así callar las absurdas críticas contra los videojuegos.

Por último, no se debe olvidar la importancia de incluir a los padres en dicho proceso para mostrarles los valores educativos, y poder asesorarlos a la hora de la compra de videojuegos o los límites que deben de poner.

En palabras de Sergio Bustos (2018), periodista de videojuegos, el sistema educativo premia la memorización frente a la creatividad y el esfuerzo, siendo los videojuegos una herramienta que cabe valorar para poder cambiar dicha premisa educacional, puesto que según él, “encontrar nuevas formas de despertar mentes curiosas también es educar” (p. 13), afirmación con la cual estoy totalmente de acuerdo, siendo los videojuegos una herramienta fundamental para ello.

2.4.5. Uso del cine

El segundo cimiento en el cual nos basamos para la creación de actividades es el recurso cinematográfico. Aunque dicho material no está totalmente integrado

en la formación del discurso histórico debido a diversas polémicas (Valle, 2007), debemos tratar de incluirlo en la educación obligatoria, de tal manera que los alumnos, individuos sociales, entiendan el valor y la importancia que se le puede dar. Esto lo debemos de vincular a la idea del cine como un producto cultural de gran impacto y que, en relación a la Historia, realizan un proceso para comprender los hechos históricos de las distintas épocas y sociedades (Valle, 2007).

Al fin y al cabo, lo que conocemos de nuestro pasado histórico está limitado a la interpretación teórica realizada del mismo desde el presente (Kragh, 1989), por ello el cine tiene tanta importancia y fuerza en la sociedad actual, y por ende, en el conjunto del alumnado que visualiza tal recurso en su día a día.

En mi caso, me acojo al ideal de Lucien Febvre (2017) de la escuela de los Annales, el cual abogaba por quebrantar el honor de las fuentes archivísticas como los únicos documentos para el estudio histórico, a favor de la inclusión de otro tipo de documentos, entre los cuales el cine y los videojuegos desde mi punto de vista deben ser incluidos. Así, hacemos referencia a la premisa lanzada por Febvre hacia los jóvenes profesionales históricos que instaba a mezclarse con la vida socio-cultural, apelando a una interdisciplinariedad necesaria, y por ello, usar todo elemento posible para el estudio de la Historia como materia educativa.

En palabras de Ambrós y Breu (2007), el cine como uso tiene un principal objetivo, que es mirar y analizar aquello que diversas personas nos tratan de contar a través de imágenes y sonido. Lo que conocemos a través del refrán “una imagen vale más que mil palabras”. Además, debemos tener en cuenta un incremento del uso de las TIC en el aula relacionándolo con el uso del cine.

También, gracias al cine se puede conseguir un conocimiento integrado que ayude al aprendizaje del alumno, debido a que dicho conocimiento se transmite y se asimila por dos vías, una es la del pensamiento y otra de la emoción, consiguiendo el conjunto de ambas un aprendizaje que asimile el conocimiento, natural y potente desde la facultad cognitiva del conjunto de los alumnos (De la Torre, 2005).

El problema radica en el uso del cine para instruir en diversos conocimientos, controlar la mente de la sociedad, conducir la opinión pública hacia un discurso dominante etc. (Valle, 2007), en otras palabras, hablamos de la manipulación del conocimiento y la información.

Con todo ello, según Valle (2007), debemos de diferenciar entre los Documentos en Soporte de Vídeo (DSV en adelante)¹¹ tres categorías para usar dichos recursos como fuentes para el estudio de la Historia, y su uso educativo en las aulas. Así, podemos diferenciar las siguientes categorías:

1. Un primer grupo sería los DSV que no aportan nada como producto para el historiador, es decir, los hechos históricos, pero sí que son útiles para analizar las sociedades que aparecen en la misma.
2. Un segundo grupo son los DSV los cuales aportan un hecho o proceso histórico con gran aliciente para el historiador, pero no son útiles para el análisis de la sociedad que se manifiestan.
3. Por último, el tercer grupo de DSV son aquellos que son tan buenos para el estudio del proceso o hecho histórico, así como para el estudio de la sociedad en la que se enmarca la trama.

Para que dicho uso del recurso del cine sirva como método didáctico, diferentes autores proponen diversas actividades o modelos para ser realizadas con los alumnos, siguiendo unas pautas. Siguiendo a Valle (2007), nos ofrece cómo los alumnos deben afrontar los DSV, desarrollándose una actividad a través de 4 fases que son las siguientes:

- 1ª fase. Identificación del DSV. Se refiere a la ficha técnica, la filmografía, etc., ya sea de una película, documental etc.
- 2ª fase. Contextualización histórica del problema central del documento. Para ello se ofrecerá al alumnado una bibliografía básica. Se trataría de que realizaran una breve síntesis histórica.
- 3ª fase. Disección del documento. Definir las secuencias más importantes, así como citas textuales del narrador o protagonistas.
- 4ª fase. Estudio del texto central del análisis. Relacionar el contenido de la disección, con la situación a la que alude.

Por otra parte, tenemos la propuesta de Pérez (2010) el cual ha puesto en marcha en varias experiencias sobre el cine y la educación. En este caso, propone un modelo, siempre de manera orientadora, que es:

¹¹ En este recurso entra el cine, los documentales, cortometrajes etc.

1. Antes de la proyección, se diseña la programación de la actividad (algo obvio a mi parecer), y se realiza una explicación al alumnado de las características de la película y la época en la que se enmarca.
2. Proyectar la película.
3. Analizar los elementos objetivos, tales como el tipo de discurso narrativo, los planos, la música, el vestuario etc.
4. Analizar los elementos subjetivos tales como los mensajes, valores, etc.
5. El trabajo en el aula, siendo posible muchas variantes como realizar críticas, hacer cómics, dramatizar ciertas escenas, reescribir los finales etc.
6. Evaluar el trabajo del alumnado.

Como se puede observar, este segundo modelo tiene una mayor facilidad para crear diferentes actividades posteriores para el alumnado, lo que nos ofrece una mayor variedad dependiendo del contexto de la clase. Así pues, la actividad propuesta en la mejora sobre el uso del cine estará orientada a este modelo.

El empleo del cine como un recurso didáctico conlleva modificar la tarea docente para despertar en el alumno la capacidad y sentido crítico (Valle, 2007), llegando, en el caso de la Historia, que un alumno pueda llegar a comprender y relacionar los hechos históricos con la época y los fenómenos culturales, así como las causas y consecuencias de los mismos (Amador, 1996). Para que el uso del cine como recurso educativo sea posible, deben de diseñarse unos objetivos de aprendizajes relacionados con el currículum, así como acompañado de una programación didáctica bien diseñada (Pérez, 2010).

2.4.6. Evaluación

En cuanto a la evaluación del alumnado, debe de orientarse siempre hacia la transparencia e igualdad de oportunidades. La evaluación debe dirigirse hacia la formación de individuos, es decir, huir de la evaluación sumativa en la cual está anclado el sistema educativo. Y es que, para perpetrar una evaluación aceptable para con el alumnado, esta debería ser una labor compleja y elaborada, pero suele caer en banalidades y simplificaciones (Santos Guerra, 2003), provocando que la evaluación no sea positiva para el alumnado.

Por ello, trataremos de realizar una evaluación continua y que se centre en diversos aspectos, como el uso de rúbricas, la observación directa del profesor, la

actitud mostrada por el alumno, etc. Todos estos métodos estarán expuestos en su respectivo apartado dentro de la explicación de la mejora de UD.

De esta manera, se pretende conseguir que los alumnos consigan ciertas destrezas y capacidades aparte de los conocimientos, y esto solo puede saberse mediante una evaluación que integre la posibilidad de medir dichos ítems.

3. Presentación Unidad Didáctica

3.1. Justificación de la Unidad Didáctica

La UD que llevaremos a cabo está centrada en la Guerra Civil y el franquismo en 4º de ESO. Podemos justificar dichos temas por la inclusión del temario en la Orden del BOJA usada para la UD, mencionada en su respectivo apartado. En ese aspecto, nos centramos en dos importantes episodios de la historia española que marcaron la sociedad en su momento, y a día de hoy siguen repercutiendo en diversos aspectos de nuestra historia y sociedad actual. Además, propondremos un apartado centrado en el papel de la mujer en dichos periodos y su evolución tras finalizar el franquismo, destacando las dificultades y los derechos que han ganado o perdido. De esta manera, abordaremos un tema actual muy en boga en diversos debates, concienciando al alumnado en la problemática de la igualdad entre géneros, y cómo luchar contra las injusticias sociales.

3.2. Unidad Didáctica

La UD realizada durante las prácticas ha sido, casi en su totalidad, modificada. Estas variantes tratan de mejorar el aprendizaje del alumnado y facilitar la consecución de los objetivos previstos. No se ha cambiado la sesión de presentación y la de repaso del examen a través del Kahoot. Ambas se mantendrán debido a la buena aceptación por los alumnos en las prácticas.

3.2.1. Contenidos

Cabe destacar que los contenidos de una UD no se puede referir solo al conceptual, sino también al procedimental y actitudinal, diferenciando:

- Las habilidades y destrezas que deben conseguir. Entre ellas tenemos el razonamiento crítico, las habilidades sociales, el uso seguro y responsable de las TIC e internet y el respeto y concienciación hacia otras culturas o grupos sociales.
- Los contenidos conceptuales. Como se puede observar en la tabla 2, he dividido el contenido teórico en diversos apartados, de tal manera que pueda quedar de la manera más clara posible. Esta división será entregada a los alumnos a modo de esquema, de tal modo que, junto a las actividades

y la teoría facilitada por el profesor, puedan crear sus propios apuntes, siendo los apartados una guía que puedan seguir, no una obligación.

Tema	La Guerra Civil	Franquismo
Posibles apartados	Antecedentes (causas)	Familias ideológicas
	Los bandos en guerra	Etapa autárquica
	Apoyos exteriores	Etapa del desarrollismo
	Fases de la guerra (3 fases)	Tardofranquismo
	Consecuencias	Consecuencias

Tabla 2. División del contenido teórico por apartados.

Ahora pasaremos a explicar la estrategia por la cual se darán los contenidos a los alumnos, y cómo se tratarán en el aula. Una de las problemáticas durante el Practicum ha sido la atención prestada por los alumnos para el trabajo de la teoría. Por ello, se ha decidido cambiar la forma de dar la misma. Se hará uso de las TIC para dar el contenido teórico ofreciendo a los alumnos varias vías. Por una parte, se entregará unos apuntes clásicos a través del blog, también se subirá un podcast (a la plataforma iVoox) del profesor explicando los apuntes, y por último, a través de la plataforma de YouTube se ofrecerán videos (aprovechando la posibilidad de poner imágenes ilustrativas del contenido expuesto) con las explicaciones de la teoría. Gracias a estos procedimientos, abarcamos diferentes formas mediante las que los alumnos pueden aprender, facilitando su elección según su estilo de estudio y, motivando el proceso de adquisición de conocimiento. Este método se basa en el modelo pedagógico denominado *Flipped Classroom*, donde ciertos procesos de aprendizaje son dados fuera del aula para que los alumnos lo trabajen de manera individual, teniendo las sesiones de clase para otros procesos de aprendizaje y adquisición de conocimiento más sociales.

Se avisará a los alumnos que tendrán que traer preparado de casa el contenido teórico según la sesión, puesto que en cada una de las mismas, se comenzará con 10 a 15 minutos para tratar diversos apartados en los cuales se divide el contenido, respondiendo dudas o preguntas. Puede parecer poco tiempo, pero los alumnos sabrán que ante cualquier duda del temario tendrán la posibilidad de preguntarlas a través del correo (o plataforma educativa), durante los cambios o el trabajo de clase.

3.2.2. Competencias abordadas y objetivos

En línea con la Orden del BOJA utilizada, se abordarán ciertas competencias clave en nuestra UD mejorada, las cuales sirven para formar a los alumnos en diversos ámbitos con vistas a su propio futuro, pudiendo hacer frente a las diversas tareas de la vida real y formándose como buenos ciudadanos. Estas competencias claves serán examinadas en la tabla 3, exponiendo como serán tratadas a través de la UD. Dichas competencias son: Competencia en comunicación lingüística (CCL), Competencias sociales y cívicas (CSC), Conciencia y expresiones culturales (CEC), Competencia digital (CD), Aprender a aprender (CPAA).

Así, la educación que forma a los futuros ciudadanos, según Delors (1996) en el Informe a la UNESCO de la Comisión Internacional sobre la Educación para el siglo XXI, debe centrarse en cuatro pilares fundamentales: aprender a vivir juntos, aprender a conocer, aprender a hacer y aprender a ser. Con estos pilares, los alumnos tendrán las capacidades de adaptarse a los cambios sociales y a la continua evolución del ser humano y la sociedad.

Competencias claves	¿Cómo son tratadas en la UD? ¹²
CCL	Intervenciones en clase, comentario crítico de una película, comentario de texto (actividad de casa y examen), podcast, exposición oral
CSC	Respeto a las normas de clase, actitud en la misma y con los compañeros, ideas en el debate del papel de la mujer
CEC	Respeto a las ideas de otros compañeros, conocer las consecuencias de la Guerra Civil y el franquismo, creatividad en la creación del videojuego
CD	Uso del ordenador, creación del videojuego, uso del editor de audio, buen uso del móvil en clase (cuando se requiera)
CPAA	Ideas previas, intervenciones en clase, creación de sus propios apuntes

Tabla 3. Competencias claves abordadas.

¹² Todas las actividades serán explicadas en su respectivo apartado.

A continuación, se formularán los objetivos didácticos de la UD, todos ellos usando la Orden del BOJA ya mencionada. Mientras que en la UD original los objetivos fueron copiados de la Orden, en esta ocasión vamos a modificarlos para que tengan relación con la UD propuesta.

1. Entender la influencia de los diversos elementos de la actividad humana en la Guerra Civil y el franquismo, así como las consecuencias que tuvieron en su momento, y a día de hoy.
2. Conocer la multicausalidad que dio lugar a dichos fenómenos históricos.
3. Adquirir una visión de España en el ámbito global de la Historia de la Humanidad durante la Guerra Civil y el franquismo.
4. Valorar la diversidad cultural existente en España, manifestando respeto y tolerancia a todo grupo e ideario.
5. Concienciar de la necesidad de oponerse y denunciar las ideas extremistas que atenten contra los Derechos Humanos.
6. Analizar los diferentes hitos de la Guerra Civil y el franquismo para poder entender la evolución histórica de España, la consecución de la libertad y la democracia.
7. Conocer y manejar el vocabulario histórico, así como la metodología histórica de investigación y análisis de las Ciencias Sociales para, tener las capacidades críticas para encarar las problemáticas más relevantes en la sociedad actual.
8. Realizar trabajos de investigación y crítica de manera individual o en grupo.
9. Participar en debates y exposiciones orales relacionadas con el contenido de la UD, o en su defecto, con problemáticas actuales que tengan cierta relación con la UD, como es el caso de la igualdad de géneros y los derechos de la mujer.
10. Desarrollar y fomentar el espíritu crítico y la creatividad.
11. Aprender el valor de los videojuegos y el soporte de video como elemento educativo y para transmitir conocimientos.

3.2.3. Metodología

La base central de la UD será una metodología activa y participativa para crear un buen clima de clase, e involucrar al alumnado en su proceso de aprendizaje.

Al mismo tiempo, se incluye la metodología histórica para la investigación de la ciencia histórica. Esto va encaminado en dos sentidos: el primero, es mostrar a los alumnos que la Historia es una ciencia con sus propios métodos y técnicas de investigación, mientras que el segundo es concienciar al alumnado a que traten la información cultural de hoy en día de forma crítica, para entender que toda fuente ha podido ser manipulada, llegando así a poder valorar la información de manera correcta, siempre despojado de prejuicios previos (Prats y Santacana, 1998).

Para ello, se introducirá a los alumnos en dicha metodología a través de los pasos por los que discurren que son: la formulación de una hipótesis, conocer y diferenciar las fuentes, desde los tipos hasta saber buscarlas y clasificarlas, ser crítico con las fuentes a la hora de estudiarlas, y todo para poder entender en el contexto que han sido escritas, la posible manipulación, y la información oculta que puede ser encontrada en las mismas, ya sean fuentes documentales, de video o videojuegos.

3.3. Propuestas de actividades

En el actual apartado vamos a definir y explicar las diferentes actividades que se proponen para la UD mejorada. Como se podrá comprobar en la UD del Practicum expuesta en el anexo, las actividades son variadas intentando una innovación para la mejora del aprendizaje del alumno, así como su motivación, usando estrategias y procedimientos que les son cercanos y atractivos. Todas las actividades serán explicadas en clase y las reseñas y las críticas serán no muy extensas. Se dejará tiempo en clase para que puedan realizar las actividades, aun así, algunas deberán terminarlás o hacerlas en casa.

- **“Controversia académica”**. Actividad en grupos cooperativos, que tras el uso en las prácticas, dio buenos resultados para la detección de ideas previas en el alumnado. Dicha actividad consiste en la realización de un informe sobre las ideas de la 2º República, la UD anterior a la nuestra. Para ello, cada grupo gozará de varios minutos para hablar entre ellos y anotar las ideas que se manifiesten. Tendrán que buscar argumentos que sustenten tales ideas, porque, tras terminar el tiempo dado por el profesor, deberán de presentar las ideas al resto de la clase, defendiéndolas contra las objeciones. De esta manera, se pretende que entre todos los informes,

se puede saber la base histórica que tiene el alumnado antes de trabajar nuestra UD.

- **Extracción de ideas previas mediante imágenes.** Para obtener las ideas previas del alumnado sobre la Guerra Civil y el franquismo, serán mostradas diversas imágenes a los alumnos, a partir de las cuales se les realizarán diversas preguntas para conocer las ideas previas.
- **Creación de un videojuego.** Se hará uso del programa *RPG Maker*, ya sea la versión VX, la MV o las antiguas 2003 o XP. Este programa sirve para la creación de los videojuegos *RPG*¹³ de forma sencilla y con multitud de elementos que pueden usarse para ello. Además, existe en Internet una amplia comunidad que intercambia datos, creaciones, mapas etc. De esta manera, la actividad consistirá en formar grupos entre 6 a 8 alumnos. El profesor establecerá que cada grupo contará con un alumno que tengan interés o habilidades en los videojuegos, de tal manera que harán de expertos durante la creación del mismo. Cada grupo deberá crear un *RPG* (u otra posibilidad que permita el editor, como un *Action RPG* o una novela visual) donde, a través del entorno, de los *NPC*¹⁴, de los *Ítems* recogidos etc., se cuente una parte del contenido teórico del tema. Este videojuego se compartirá a través de la plataforma *MEGA*¹⁵ para que cualquier persona pueda jugarlo (ya sean compañeros o terceras personas que no tengan nada que ver con la escuela). A su vez, deberán realizar una breve reseña de su videojuego (se dará una guía de cómo realizarla por parte del profesor). Por último, se les hará firmar un documento en el que se especifica que el videojuego quedará libre de cualquier uso para ganar un beneficio económico, de tal manera que ningún alumno pueda sacar ganancia del mismo en el futuro.

Con todo ello, se consigue que los alumnos aprendan el valor educativo de la realización de un videojuego, además de mejorar sus habilidades sociales al compartir por internet, interactuar con foros para conseguir mapas,

¹³ *Role Playing Games* (Videojuegos de rol)

¹⁴ *Non-player character* (personaje no jugador), es decir, personajes (avatares) del videojuego no controlados por los jugadores.

¹⁵ Servicio web de subida y descarga de archivos.

*sprites*¹⁶ etc. Un ejemplo podría ser contar la teoría de las fases del franquismo, con un personaje principal que encarne a un antifranquista, el cual se va informando de lo que pasa en España a través de interacciones con diferentes *NPC* u objetos, a la vez que consigue *ítems* y habilidades para poder derrotar a Franco, que encarnaría el *final boss*¹⁷ del videojuego, consiguiendo así la llegada de la transición.

- **Análisis de secuencias sobre DSV.** Utilizaremos la propuesta de Pérez (2010) que ya hemos explicado en el apartado “3.4.5. El uso del cine”. Esto es debido, a que nos da mucho juego a la hora de realizar trabajos en el aula donde se implique el análisis de dichas secuencias. Algunos ejemplos son: la crítica de las secuencias (según un guion del profesor), la creación de viñetas de comic en las cuales se explique la relación de la secuencia con la teoría de la UD, la representación dramática de las escenas (a través de un video), etc. Todo ello será realizado mediante los grupos cooperativos. Cada grupo tendrá que realizar, de forma obligatoria, 2 secuencias de todas las expuestas por el profesor en el blog, pudiendo realizar 2 más de forma opcional.

Para la obtención de las secuencias usaremos distintas películas que se vinculen con los temas de la UD. Así, ejemplos de dichas películas son: *La lengua de las mariposas* de 1999 dirigida por José Luis Cuerda (la guerra civil desde la perspectiva de un niño), *El laberinto del fauno* de 2006 dirigida por D. Guillermo del Toro (los maquis), o *El pan negro* de 2010 dirigida por Agustí Villaronga (la posguerra española y la estructura social del franquismo).

- **Utilización del blog.** Actividad complementaria a las dos anteriores. El profesor, que con anterioridad ha creado un blog en internet, pondrá dicho blog al alcance del alumnado, que deberán de subir una reseña de cada una de las dos actividades anteriores al blog. Además, de manera opcional, podrán subir comentarios de noticias actuales, videojuegos o películas que tengan relación con el temario.

¹⁶ Se trata de un mapa de bits o imagen de píxeles que representan un tipo de gráficos usados para representar una acción, personaje, mapa, etc. en una pantalla.

¹⁷ Un personaje, monstruo, etc. controlado por la Inteligencia Artificial para resultar un desafío al jugador en diversos momentos del videojuego. Se asocian a los antagonistas de la historia.

➤ **Utilización del podcast.** Actividad opcional que también será tomada en cuenta en la rúbrica. El podcast, de manera sencilla, se define como un mecanismo que sirve para distribuir, mediante webs o programas, archivos multimedia como audios o videos. Por ello, se le dará la oportunidad a los alumnos de subir un podcast (al igual que el blog, creado con anterioridad por el profesor en la plataforma de iVoox) diversos archivos multimedia, como las reseñas del cine o del videojuego, los apuntes a modo de programa de radio, entrevistas ficticias para hablar de un tema, etc.

➤ **Comentario crítico de textos históricos.** Se trabajarán varios textos con los alumnos en clase, dándoles las pautas pertinentes para que usen la metodología histórica con fuentes documentales y sepan ponerla en práctica. A través del blog se presentarán diversos textos los cuales, ellos deberán realizar en sus casas siguiendo el modelo realizado en clase.

De los textos que se entreguen en el blog, serán obligatorios 2, el resto serán opcionales, y por supuesto serán tenidos en cuenta para la evaluación mediante la rúbrica.

Es obvio que se facilitará blogs y artículos a los alumnos para realizar los comentarios, de tal manera que usen una posible bibliografía.

Las críticas de los textos, deberán ser entregadas en un foro accesible desde el blog.

➤ **Debate.** Actividad centrada en el papel de la mujer y su evolución en los periodos históricos de la UD, su importancia, y como estos periodos han influenciado en la imagen de la mujer a día de hoy.

Para llevar a cabo el debate, usaremos un método lúdico (un juego de rol), lo que, a mi parecer, provocará curiosidad y motivación a la hora de intervenir por parte del alumno, principal problema con el que me encontré en dicha actividad durante la estancia de las prácticas.

Los juegos de rol, son sesiones en las cuales, a través de diferentes formas y usando distintos materiales, se crea un mundo o universo imaginario, en el cual las personas deben tomar el papel o rol de un personaje específico. Se puede usar un mapa, tablas para anotar datos, folios en blanco, dados, etc. o solo la imaginación. La historia, no sigue un guion, sino que se va realizando según las acciones tomadas por los personajes y de manera original e improvisada, mediante una narración oral, se consigue llegar a un

final. Un juego de rol puede ocasionar muy diversas situaciones, lo que nos permite observar como hacen frente a las mismas y, por ende, su capacidad de reacción y adaptación.

Para llevarlo a cabo, la clase se dividirá en grupos de 4 a 5 personas. Se les facilitará diversos blogs y artículos sobre dicho tema a tratar, de tal manera que lo traigan preparado para la sesión, o impreso si lo quieren ir tratando en la misma. Se podría crear un tablero virtual gracias a diferentes programas o webs como por ejemplo, *Dungeon Painter* o *Fantasy Map Builder*, o tan solo a través de la imaginación.

La intención es poner como meta diferentes *bosses*¹⁸, que son diversos temas a tratar sobre la problemática. Los alumnos (cada grupo encarnará a un personaje con sus puntos de vida y los elementos normales de un juego de rol), a través de los dados de rol, deberán avanzar hacia los mismos, mientras que en camino encontraran diferentes acciones o peligros que afrontar, donde podrán conseguir cartas con diversos beneficios. En cada *boss*, los diferentes grupos deberán debatir sobre la cuestión a tratar, usando las cartas que hayan conseguido. Una vez “vencido” dicho *boss*, se pasará al siguiente nivel, y así hasta terminar la sesión de clase. Según el nivel que haya alcanzado la clase, y por ende la cantidad de temas tratados, será evaluada la actividad y se obtendrá la calificación de manera general.

- **Kahoot.** Plataforma web gratuita que permite crear diversos juegos y actividades como por ejemplo un tipo test. Tiene muchas opciones y se puede incluir un puntaje para motivarlos. Se utilizará para repasar el examen y mostrar cómo será la actividad tipo test del examen.

Se incluirá el puntaje para animar a los alumnos a que, al menos, se miren la teoría. El ganador del Kahoot conseguirá un beneficio en el examen, el cual corresponde a obtener la eliminación de 4 preguntas del tipo test del examen, obteniendo el puntaje de las mismas, es decir, 1 punto del examen.

Esta actividad, fue realizada durante el Practicum, y tuvo bastante buena aceptación y participación por parte de los alumnos, por ello que se vuelva a incluir en la UD mejorada.

¹⁸ Plural de *boss*.

3.4. Propuesta de evaluación

Para comenzar, es importante considerar los diferentes criterios de evaluación que deben seguirse, así como los estándares de aprendizaje relacionados con cada uno de ellos, mostrados en la tabla 4. Todos ellos, serán afines a los expuestos, nuevamente, en la Orden del BOJA ya mencionada. Como puede observarse, no solo se centra en el contenido teórico, sino también en habilidades y actitudes que deben de interiorizar.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE
➤ Analizar las causas del estallido de la Guerra Civil.	➤ Destaca las principales causas de la sublevación y caída de la República.
➤ Identificar los distintos bandos que se enfrentaron en la Guerra Civil.	➤ Reconoce quien forma ambos bandos de la guerra.
➤ Conocer los apoyos exteriores que obtuvieron cada bando.	➤ Relaciona los apoyos exteriores con el bando al que pertenecen.
➤ Distinguir las principales fases de la Guerra Civil.	➤ Distingue las diferentes fases de la Guerra Civil
➤ Entender las estrategias tomadas por ambos bandos.	➤ Es capaz de explicar el porqué de las estrategias seguidas.
➤ Conocer las consecuencias de la Guerra Civil	➤ Sabe nombrar las diferentes consecuencias.
➤ Comprender los efectos posteriores de dichas consecuencias.	➤ Entiende los efectos a largo plazo de las consecuencias.
➤ Distinguir las diferentes familias ideológicas que influenciaron en las políticas de Franco y en el propio dictador.	➤ Entiende que la política franquista estaba influenciada por diferentes ideologías. ➤ Sabe distinguir las diferentes ideologías.
➤ Explicar cómo evolucionó la dictadura de 1939 hasta 1975.	➤ Distingue las diferentes etapas. ➤ Conoce los principales acontecimientos que ocurren en cada etapa.

<ul style="list-style-type: none"> ➤ Conocer las consecuencias que tuvo el periodo franquista. ➤ Establecer una relación entre las consecuencias del periodo y problemas actuales de España. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Que reconozca las diferentes consecuencias. ➤ Establece cierta relación de las consecuencias del franquismo y algunos problemas de la España actual.
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Entender el papel de la mujer en los diferentes periodos y la evolución del mismo. ➤ Tratar a través del debate la problemática de la mujer en la sociedad actual. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Conoce la evolución del papel de la mujer a través de las diferentes etapas. ➤ Sabe apreciar la lucha de las mujeres por sus derechos. ➤ Entiende como el modelo franquista de la mujer influencia hoy en día. ➤ Puede mantener un debate con sus compañeros aportando ideas sobre la cuestión.
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Comprender el buen uso de las TIC e Internet. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Utiliza responsablemente las TIC en el aula. ➤ Maneja con cierta destreza las TIC.
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Expresar con soltura las ideas o conocimientos. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Sabe expresarse ante sus compañeros. ➤ Trata de sobreponerse a los nervios.
<ul style="list-style-type: none"> ➤ Apreciar a sus compañeros de aula siendo respetuoso. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Acata las normas de clase. ➤ Mantiene buena relación con sus compañeros.

En coherencia con la teoría constructivista, la evaluación de los alumnos será un proceso que se lleve a cabo durante toda la UD, para ello el trabajo diario, así como la actitud será evaluada a través de la observación directa del profesor, anotándolo todos los días en una lista confeccionada expresamente para ello.

Para las diferentes actividades, se usará la rúbrica como elemento evaluador, dando así mayor flexibilidad a la hora de evaluar las competencias, habilidades y conocimientos adquiridos por los estudiantes. Estas rúbricas serán expuestas a continuación en relación a cada actividad, pudiendo observarse que son simples, pero desde mi punto de vista, lo necesario para poder evaluar a los alumnos.

Rúbrica en relación a la actividad de “**Creación de un videojuego**”.

	0	1	2
Trato de grupo	No trabajan en grupo	Trabajan solo los que saben	Trabajan todos y coordinados
Contenido	No relevante	Falta contenido esencial	Contenido muy completo
Creatividad	Copiado de internet	Muy simple	Original
Uso de recursos	Pocos recursos	Todos los del programa	Buscan recursos en la web
Reseña	No es subida al blog	No sigue la guía del profesor	Subida al blog según la guía

Rúbrica en relación a la actividad de “**Análisis de secuencias sobre DSV**”.

	0	1	2
Trato de grupo	No trabajan en grupo	Trabajan solo los que saben	Trabajan todos y coordinados
Reseña	No es subida al blog	No sigue la guía del profesor	Subida al blog según la guía
Entregas obligatorias	No entrega ninguna	Entrega de 1	Entrega 2
Entregas opcionales	No entrega ninguna	Entrega 1	Entrega 2
Bibliografía	No usa	Usa pero no está bien referenciada	Usa referenciada según profesor

Rúbrica en relación a la actividad de “**Comentario crítico de textos históricos**”.

	0	1	2
Entregas obligatorias	No entrega ninguna	Entrega de 1	Entrega 2
Entregas opcionales	No entrega ninguna	Entrega 1	Entrega 2
Uso de recursos	No los usa	Los usa pero no referencia	Usa y los referencia
Contenido	No relevante	Falta contenido esencial	Contenido muy completo
Modelo de crítica	No siguen el modelo	Siguen el modelo parcialmente	Siguen el modelo

Rúbrica en relación a la actividad de “**Utilización del blog**” y “**Utilización del podcast**”.

	0	2,5	5
Uso del blog/podcast obligatorio	No sube nada	Sube algunas actividades	Sube todas las actividades
Uso del blog/podcast opcional	No sube nada	Sube 1 archivo	Sube 2 o más archivos

Rúbrica en relación a la actividad de “**Debate**”.

	0	2,5	5	7,5	10
Niveles superados	Ningún nivel	1 nivel	2 niveles	3 niveles	4 niveles o más

Por último, en cuanto a la prueba escrita, será evaluada según dos ejercicios, uno tipo test, y otro un texto el cual deberán de realizar un comentario de texto

crítico y valorativo. La actividad tipo test estará formado por una batería de 24 preguntas con 3 posibles respuestas, donde cada correcta valdrá 0,25 puntos, y cada fallo restara 0,1 puntos, siendo un 6 de la nota de la prueba. El comentario crítico y valorativo, contará 4 puntos de la nota, y será evaluado a través de la rúbrica mostrada a continuación.

	0	1,5	3	4
Contenido	No está hecho	Contenido no relevante, ya sea con o sin guía	Realizado sin guía pero contenido completo	Realizado con guía y contenido completo

Con la prueba escrita, y las rúbricas sobre las actividades, tenemos los elementos necesarios para poder justificar la calificación de la UD ante la administración. A mi pesar, esta es la verdad de nuestro sistema educativo, pruebas que demuestren la nota numérica del alumno para mostrar a la administración si puede aprobar o no una asignatura.

Así, al necesitar una nota numérica en el alumno, se ha podido observar que todas las evaluaciones sobre el alumnado son numéricas sobre 10, teniendo vinculados un porcentaje final de la calificación de la UD correspondiente, que estarán divididos de la siguiente manera:

- Actitud y participación → 20%
- Prueba escrita → 20%
- Videojuego → 15%
- Análisis DSV → 15%
- Comentarios de texto → 10%
- Blog y podcast → 10%
- Debate → 5%
- Creación de apuntes → 5%

Como se puede observar, la división de los porcentajes está orientada a buscar esa diversidad de métodos por la cual, aunque sea un mayor trabajo para el profesor, se pueda evaluar de la mejor manera a un alumno.

3.5. Secuenciación didáctica

Será expuesta la secuenciación de las actividades a través de las diferentes sesiones en el anexo I, exponiendo solo el nombre de dichas actividades que serán realizadas en cada sesión.

3.6. Atención a la diversidad

A día de hoy, debería ser lógico que un profesor amplíe su abanico de posibilidades para tratar a diferentes tipos de alumnado, es decir, atender a todo el alumnado para llegar a ser inclusivos.

Y no solo hablo de atender a una diversidad en cuestión de discapacidades, sino de cualquier problema o circunstancia, como por ejemplo, un inconveniente personal que afecte negativamente al rendimiento académico, o alguna dificultad con un método concreto de adquirir el conocimiento, las habilidades etc. Mencionar que los videojuegos, son positivos para atender a la diversidad. Hace poco, una gran empresa como Microsoft, ha sacado al mercado un controlador para personas con diferentes discapacidades, pudiendo modificar diferentes accesorios y botones para cada acción, incluso permitiendo diversos periféricos. Esto permite a dichas personas poder acceder a juegos que antes no podían. Con ello, se muestra la inclusividad de los videojuegos.¹⁹.

También se atenderá a dificultades de aprendizaje, estudio, concentración, etc. de diferentes maneras posibles, todo ello sería recogido en la UD en caso de tener dichas atenciones. Para poner un ejemplo, un alumno que tenga problemas con seguir un estudio constante, se le realizará un seguimiento de las actividades que deban realizar, así como revisar la creación de los apuntes.

Es por ello que, la inclusión de diferentes métodos de aprendizaje y atención a los alumnos con dificultades, así como actividades diversas, puede alcanzarse la atención a la diversidad del alumnado en todos los ámbitos. Por ello, los estudiantes, por ejemplo, con dificultades con la memorización, podrán tener un aprendizaje facilitado a través de distintos métodos que muestren otras capacidades como la comprensión, el análisis crítico, la expresión lingüística, las habilidades sociales, etc. (Santos Guerra, 2003).

¹⁹ En el siguiente enlace, puede verse el video comercial en el cual Microsoft explica el sentido de dicho controlador y como es (en inglés). <https://www.youtube.com/watch?v=9fcK19CAjWM>

4. Conclusiones

4.1. Resultados esperados

Con la mejora de la UD esperamos ciertos resultados en el conjunto del alumnado como: mayor motivación e implicación por parte del alumnado en las actividades propuestas, al ser más motivantes y cercanas a ellos, la implicación del alumno en su propio proceso de aprendizaje por el cambio en el método evaluativo, mejorar la socialización, fomentar el espíritu crítico y la creatividad, y enseñar un uso responsable de las TIC. Con todo ello, se pretende mostrar al alumnado la importancia de la Historia para entender el pasado y el presente, atender a los cambios sociales y adaptarse a los mismos.

Además, la inclusión de actividades relacionadas con los videojuegos y el cine tiene dos fines; el primero como bien hemos mencionado es la motivación del alumnado en la realización de las actividades, y segundo es enseñar a los alumnos que, los videojuegos y el soporte vídeo aparte de su vertiente de entretenimiento, pueden ser una excelente herramienta educativa para aprender la Historia.

Pero para mostrar esa importancia de dichos recursos como herramientas capaces de enseñar Historia, es imprescindible impulsar el espíritu crítico del alumnado para que aprenda a discernir y cribar la información que recibe de las distintas fuentes posibles para el estudio de la Historia.

La diversidad de actividades que se proponen en la mejora de la UD tiene también como finalidad atender a la diversidad, como ya mencionamos, de aquellos alumnos que tengan cierta dificultad para aprender de manera memorística. De esta manera, tienen otras formas de interiorizar el aprendizaje con habilidades de comprensión, pensamiento crítico, análisis, creatividad, etc.

A primera vista, la UD puede parecer excesiva y cargada de actividades pero teniendo en cuenta una buena planificación y el modelo *Flipped Classroom* para dar la teoría, se pueden aprovechar todas las sesiones para realizar las diversas actividades. Es cierto que para el profesor se traduce en una mayor carga de trabajo por la preparación de todas las actividades así como del seguimiento de la evaluación, pero a mí parecer, es la obligación del profesor realizar dicho trabajo

aunque requiera mayor tiempo puesto que repercute positivamente en el proceso de aprendizaje del alumnado.

4.2. Análisis de las mejoras

Teniendo en cuenta el nuevo enfoque para la realización de las actividades y la transmisión del contenido teórico al alumnado, buscamos que ellos trabajen autónomamente en casa y sociable en clase, equilibrando el ámbito individual con el social.

Puede ser que ciertas actividades sean complicadas para el alumnado, pero tratemos de entender que la UD mejorada estaría enmarcada en una secuencia didáctica donde se han ido trabajando dichas actividades anteriormente.

También se tendría que tener en cuenta un excesivo uso de instrumentos de evaluación, sobrecargando este proceso. Para ello, se podría suprimir la prueba escrita y darle mayor importancia a las demás actividades.

4.3. Necesidad de formación

Para finalizar, es obvio que, al estar la sociedad en continua evolución, los profesores deben de realizar una continua formación de sus conocimientos y habilidades. Así pues, en el contexto de dicha mejora tenemos diversas necesidades de formación en:

- Manejo eficiente de las TIC que se necesitan utilizar en las actividades, sobre todo en el conocimiento de los videojuegos, no tanto el jugarlos como entenderlos y saber de ellos, para poder aconsejar a los alumnos.
- Atención a la diversidad en caso de encontrarnos con casos los cuales no tengamos tanto conocimiento de cómo reaccionar y modificar la UD.
- Cursos sobre primeros auxilios y seguridad laboral para poder estar prevenidos en caso de cualquier problema que pudiera ocurrir, o como tratar a un alumno con una enfermedad concreta o con alguna herida.
- Mayor conocimiento en la psicología adolescente para poder tratar a los alumnos de manera correcta en el ámbito personal, pudiendo servirles de apoyo para los problemas que les surjan, ya que los profesores creamos personas sociales, no máquinas de conocimiento.

5. Bibliografía

- Amador, P. (1996). El cine como documento social: una propuesta de análisis. *Ayer*, 24, 113-145.
- Ambrós, A. y Breu, R. (2007). *Cine y educación. El cine en el aula de primaria y secundaria*. Barcelona: Grao.
- Ausubel, D. (1983). *Psicología Educativa: Un punto de vista cognoscitivo*. México: Editorial Trillas.
- Ausubel, D. P. y Novak, J. H. (1976). *Significado y aprendizaje significativo. Psicología educativa: un punto de vista cognoscitivo*. México: Editorial Trillas.
- Bustos, S. (2018). Educación y videojuegos: Assassin's Creed Origins. *Edge*, 4, 12-13.
- Calvo, A. M. (1995). *Videojuegos: del juego al medio didáctico*. Consultado el 4 de Junio de 2018, desde:
http://quadernsdigitals.net/datos_web/hemeroteca/r_11/nr_181/a_2245/2245.html.
- Carretero, M. (1993). *Constructivismo y educación*. Zaragoza, España: Editorial Luis Vives.
- Contero, C. (2016) El valor del elemento lúdico en la enseñanza AICLE universitaria. En A. Díez, V. Brotons, D. Escandell & J. Rovira (Coords.), *Aprendizajes plurilingües y literarios. Nuevos enfoques didácticos* (pp. 85-91). Alicante: Publicaciones de la Universidad de Alicante.
- Dawkins, R. (2014). *El gen egoísta: las bases biológicas de nuestra conducta*. España: Salvat Editores S.A.
- Decreto 111/2016 del 14 de Junio publicado en el Boletín Oficial de la Junta de Andalucía.
- Delors, J. (1996). Los cuatros pilares de la educación. En J. Delors (Coord.), *La educación encierra un tesoro* (pp. 91-103). Madrid, España: Santillana/UNESCO.
- De la Torre, S. (2005). Aprendizaje integrado y cine formativo. En S. de la Torre, M. A. Pujol & N. Rajadell, (Coords.), *El cine, un entorno educativo* (pp. 13-36). Madrid: Narcea.
- Driver, R. (1986). Psicología cognoscitiva y esquemas conceptuales de los alumnos. *Enseñanza de las Ciencias*, 4, 3-15.

- Etxeberria, F. (1998). Videojuegos y educación. *Comunicar*, 10, 171-180.
- Febvre, L. (2017). *Combates por la historia*. Barcelona, España: Ariel.
- García-Ruiz, M. y Orozco, L. (2008). Orientando un cambio de actitud hacia las ciencias naturales y su enseñanza en profesores de educación primaria. *Revista Electrónica de Enseñanza de las Ciencias*, 7, 539-568.
- García, J.E., Martín, J. y Rivero, A. (1996). El curriculum integrado: desde un pensamiento simple hacia uno complejo. *Aula de Innovación Educativa*, 51, 13-18.
- Gros Salvat, B. (1998). *Jugando con videojuegos: educación y entretenimiento*. Bilbao, España: Desclee de Brouwer.
- Gros Salvat, B. (2000). La dimensión socioeducativa de los videojuegos. *Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, 12.
- Kragh, H. (1989). *Introducción a la historia de la ciencia*. Barcelona, España: Crítica.
- Lacasa, P. (2011). *Los videojuegos. Aprender en mundos reales y virtuales*. Madrid, España: Ediciones Morata, S.L.
- Marín Díaz, V. y García Fernández, M. D. (2006). Los videojuegos y su capacidad didáctico-formativa. *Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación*, 26, 113-119.
- Marqués, P. (2000). Las claves del éxito. *Cuadernos de Pedagogía*, 291, 55-58.
- Orden de 14 de Julio de 2016 publicada en el Boletín Oficial de la Junta de Andalucía (BOJA).
- Pérez Parejo, R. (2010). Cine y Educación: explotación didáctica y algunas experiencias educativas. En *II Congr s Internacional de DIDACTIQUES*.
- Piaget (1970). *Inteligencia y adaptaci n biol gica*. Consultado el 23 de Junio de 2018, desde:
<http://colegioamerica.edu.uy/LIBROS/Letra.P/P/Piaget,%20Jean%20-%20Inteligencia%20y%20adaptacion%20biologica.pdf>.
- Piaget, J. (1980). *Psicolog a y pedagog a*. Barcelona, Espa a: Cr tica.
- Posner, G.J. (1981). Cognitive science and a conceptual change epistemology: A new approach to curriculum research. *Journal of Curriculum Theorizing*, 3, 106-126.
- Pozo, J.I. (1996). *Aprendices y maestros. La nueva cultura del aprendizaje*. Madrid, Espa a: Alianza Editorial.
- Prats, J. y Santacana, J. (1998). *Ense ar Historia Y Geograf a. Principios b sicos*. Consultado el 26 de Junio de 2018, desde:

http://www.ub.edu/histodidactica/index.php?option=com_content&view=article&id=75:ensenar-historia-y-geografia-principios-basicos&catid=24:articulos-cientificos&Itemid=118.

- Prats, J. (2000). Dificultades para la enseñanza de la historia en la educación secundaria: reflexiones ante la situación española. *Revista de teoría y didáctica de las Ciencias Sociales*, 5, 71-98.
- Real Decreto 1105/2014 del 26 de Diciembre, publicado en el Boletín Oficial del Estado (BOE).
- Santos Guerra, M. A. (2003). Dime cómo evalúas y te diré qué tipo de profesional y persona eres. *Revista enfoques educacionales*, 5, 69-80.
- Simkin, H. y Becerra, G. (2013). El proceso de socialización: Apuntes para su exploración en el campo psicosocial. *Ciencia, docencia y tecnología*, 47, 119-142.
- Torres Mantilla, J. (2006). *Enseñar y aprender*. Barcelona, España: Panamericana editorial.
- Vaello Orts, J. (2006). El clima de clase: problemas y soluciones. En A. Moreno González, M. P. Soler Villalobos (Coord.), *La disrupción en las aulas: problemas y soluciones* (pp. 83-100). España.
- Valle Aparicio, E. (2007). Cine e Historia: sobre la utilización de los documentos soporte video en la enseñanza de la Historia. En J. Martí Contreras (Coord.), *Actas del I Congreso Internacional de Lengua, Literatura y Cultura Española*, (pp. 445-458). Valencia.
- Vygotsky, L. (1979). *El desarrollo de los procesos psíquicos superiores*. Barcelona, España: Editorial Crítica.
- Wood, D., Bruner, J. S. y Ross, G. (1976). The role of tutoring in problem solving. *Journal of Child Psychology and Psychiatry*, 17, 89-100.

Anexos

ANEXO I. SECUENCIACIÓN DIDÁCTICA DE LA UD MEJORADA.

Sesión	Actividades realizadas
Primera	Presentación de la UD. Controversia Académica. Extracción de ideas previas mediante imágenes.
Segunda	Dudas o preguntas sobre el contenido teórico. Comentario de textos históricos.
Tercera	Dudas o preguntas sobre el contenido teórico. Cómo usar el blog y el podcast.
Cuarta	Dudas o preguntas sobre el contenido teórico. Creación de un videojuego.
Quinta	Dudas o preguntas sobre el contenido teórico. Análisis de secuencias sobre DSV.
Sexta	Dudas o preguntas sobre el contenido teórico. Creación de un videojuego.
Séptima	Dudas o preguntas sobre el contenido teórico. Análisis de secuencias sobre DSV.
Octava	Dudas o preguntas sobre el contenido teórico. Creación de un videojuego.
Novena	Dudas o preguntas sobre el contenido teórico. Creación de un videojuego.
Décima	Dudas o preguntas sobre el contenido teórico. Trabajo en el aula sobre las actividades que deseen en relación a la materia.
Undécima	Debate
Duodécima	Kahoot. Preguntas y dudas sobre el contenido teórico como repaso al examen.
Decimotercera	Prueba escrita

ANEXO II. UD DESARROLLADA DURANTE LAS PRÁCTICAS. El modelo ha sido facilitado por la tutora del centro.



MODELO DE PLANTILLA DE ELABORACIÓN DE UNIDADES DIDÁCTICAS INTEGRADAS (UDI)

TÍTULO DE LA TAREA: Las dos Españas enfrentadas y la dictadura de Paco	CCBB ASOCIADAS: CSC, CCL, CEC, CD, CAA.
INTRODUCCIÓN/JUSTIFICACIÓN.	ETAPA: 4º CICLO: 2º NIVEL: Secundaria
<p>Nos situaremos en la España del siglo XX donde nos centraremos en dos episodios importantes de la historia española que marcaron a la sociedad incluso a día de hoy, la Guerra Civil y el Franquismo. Trataremos de esbozar las fases de la guerra y del periodo franquista para mostrar a los alumnos las consecuencias de ambos episodios históricos, y que sepan apreciar los efectos que han provocado en nuestra sociedad a día de hoy.</p> <p>Además se incluye un tema en relación al papel de la mujer y su evolución durante estos periodos para mostrar las dificultades de las mismas durante el régimen y la lucha por sus privilegios que sigue a día de hoy siendo un tema muy importante de nuestra sociedad debido a la diferencia existente entre géneros y el latente machismo, de tal manera que se conciencie al alumnado sobre dicho tema para luchar contra ello.</p>	

OBJETIVOS DIDÁCTICOS²⁰

1. Conceptualizar la sociedad como un sistema complejo analizando las interacciones entre los diversos elementos de la actividad humana (político, económico, social y cultural), valorando, a través del estudio de problemáticas actuales relevantes, la naturaleza multifactorial de los hechos históricos y como estos contribuyen a la creación de las identidades colectivas e individuales y al rol que desempeñan en ellas hombres y mujeres.
5. Adquirir una visión global de la Historia de la Humanidad y el lugar que ocupan Andalucía, España y Europa en ella, por medio del conocimiento de los hechos históricos más relevantes, de los procesos sociales más destacados y de los mecanismos de interacción existentes entre los primeros y los segundos, analizando las interconexiones entre pasado y presente y cómo Andalucía se proyecta en la sociedad global presente en base a su patrimonio histórico.
6. Valorar y comprender la diversidad cultural existente en el mundo y en las raíces históricas y presente de Andalucía, manifestando respeto y tolerancia por las diversas manifestaciones culturales, así como capacidad de juicio crítico respecto a las mismas, y cómo estas actitudes son fuente de bienestar y desarrollo así como cimiento de una ciudadanía democrática.
10. Exponer la importancia, para la preservación de la paz y el desarrollo y el bienestar humanos, de la necesidad de denunciar y oponerse activamente a cualquier forma de discriminación, injusticia y exclusión social y participar en iniciativas solidarias.
11. Analizar y conocer los principales hitos, tanto en Andalucía como en el resto de España y el mundo, en la lucha por la igualdad efectiva entre hombres y mujeres y comprender, valorar y dominar las destrezas y estrategias de empoderamiento de la mujer así como

²⁰ Boletín Oficial de la Junta de Andalucía. Orden de 14 de julio de 2016

las políticas e iniciativas más destacadas en este sentido.

14. Conocer y manejar el vocabulario y las técnicas de investigación y análisis específicas de las ciencias sociales para el desarrollo de las capacidades de resolución de problemas y comprensión de las problemáticas más relevantes de la sociedad actual, prestando especial atención a las causas de los conflictos bélicos, las manifestaciones de desigualdad social, la discriminación de la mujer, el deterioro medioambiental y cualquier forma de intolerancia.

15. Realizar estudios de caso y trabajos de investigación de manera individual o en grupo, sobre problemáticas destacadas del mundo actual, de la evolución histórica de las formaciones sociales humanas y de las características y retos más relevantes del medio natural tanto andaluz como del resto del mundo, por medio de la recopilación de información de diversa naturaleza ,verbal, gráfica, icónica, estadística, cartográfica procedente de pluralidad de fuentes, que luego ha de ser organizada, editada y presentada por medio del concurso de las tecnologías de la información y de la comunicación y siguiendo las normas básicas de trabajo e investigación de las ciencias sociales.

16. Participar en debates y exposiciones orales sobre problemáticas destacadas del mundo actual, de la evolución histórica de las formaciones sociales humanas y de las características y retos más relevantes del medio natural tanto andaluz como del resto del mundo, empleando para ello las tecnologías de la información y de la comunicación para la recopilación y organización de los datos, respetando los turnos de palabras y opiniones ajenas, analizando y valorando los puntos de vistas distintos al propio y expresando sus argumentos y conclusiones de manera clara, coherente y adecuada respecto al vocabulario y procedimientos de las ciencias sociales.

TEMA 10: La Guerra Civil y el franquismo			
CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	COMPETENCIAS
Caída de la República y sublevación	Analizar las causas del estallido de la Guerra Civil.	Destaca las principales causas de la sublevación y caída de la República.	CSC, CCL, CD.
Los dos bandos durante la Guerra Civil	Identificar los distintos bandos que se enfrentaron en la Guerra Civil. Conocer los apoyos exteriores que obtuvieron cada bando.	Reconoce quien forma ambos bandos de la guerra. Relaciona los apoyos exteriores con el bando al que pertenecen.	CSC, CCL, CD.
Las fases de la Guerra Civil	Distinguir las principales fases de la Guerra Civil. Entender las estrategias tomadas por ambos bandos.	Distingue las diferentes fases de la Guerra Civil Es capaz de explicar el porqué de las estrategias seguidas.	CSC, CCL, CD.
Consecuencias de la Guerra Civil	Conocer las consecuencias de la Guerra Civil Comprender los efectos posteriores de dichas consecuencias.	Sabe nombrar las diferentes consecuencias. Entiende los efectos a largo plazo de las consecuencias.	CSC, CCL, CD.
Familias ideológicas del franquismo	Distinguir las diferentes familias ideológicas que influenciaron en las políticas de Franco y en el propio dictador.	Entiende que la política franquista estaba influenciada por diferentes ideologías. Sabe distinguir las diferentes ideologías.	CSC, CCL, CEC, CD.

Etapas del franquismo	Explicar cómo evolucionó la dictadura de 1939 hasta 1975.	Distingue las diferentes etapas. Conoce los principales acontecimientos que ocurren en cada etapa.	CSC, CCL, CD.
Consecuencias del franquismo	Conocer las consecuencias que tuvo el periodo franquista. Establecer una relación entre las consecuencias del periodo y problemas actuales de España.	Que reconozca las diferentes consecuencias. Establece cierta relación de las consecuencias del franquismo y algunos problemas de la España actual.	CSC, CCL, CD.
El papel de la mujer	Entender el papel de la mujer en los diferentes periodos y la evolución del mismo. Tratar a través del debate la problemática de la mujer en la sociedad actual.	Conoce la evolución del papel de la mujer a través de las etapas. Analiza los diferentes papeles que han tenido las mujeres. Sabe apreciar la lucha de las mujeres por sus derechos. Entiende como el modelo franquista de la mujer influencia hoy en día. Puede mantener un debate con sus compañeros aportando ideas sobre la cuestión.	CSC, CCL, CEC, CD, CAA.

DESCRIPCIÓN DE ACTIVIDADES			
<p><u>SESIÓN 1</u> PRESENTACIÓN DE LA UD</p> <p>Presentar los temas y el método de evaluación que será dividido según:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Prueba final (40%) • Exposición del trabajo grupal (30%) • Glosario (10%) • Actitud y participación (20%) <p>Explicar que el contenido dado en clase será la de los apuntes entregados y creados por mí mismo, de que tratará el glosario (actividad de casa), el trabajo en grupo (exposición) y el debate sobre la cuestión de la mujer.</p> <p>Conocer los grupos cooperativos que harán la exposición.</p> <p>Sacar ideas previas de la anterior UDI mediante la actividad cooperativa “Controversia académica”.</p> <p>Preguntas al alumnado para obtener las ideas previas de nuestra UDI.</p> <p>Entregar el Glosario de 40 términos que tendrán que realizar.</p>	RECURSOS		
	Power point, ordenador personal, lista de alumnos, preguntas ideas previas, lista de términos.		
	ORGANIZACIÓN DEL AULA		
	<u>Escenarios</u> Clase	<u>Agrupamientos</u> Grupos cooperativos	<u>Temporalización</u> 45 minutos de 12 sesiones de 60 minutos
	METODOLOGÍA		
	<u>Modelos de pensamiento</u> Lógico/analítico Creativo Práctico		<u>Modelos de enseñanza</u>

DESCRIPCIÓN DE ACTIVIDADES			
<p><u>SESION 2 LA GUERRA CIVIL</u></p> <p>Explicación de los puntos 1 y 2 del tema “La Guerra Civil” (<i>Caída de la República y sublevación y Los dos bandos</i>). Se hará uso de los power point creados a través de imágenes y el uso de clips de video. Los power point se crearán a través de diversas imágenes en relación con el contenido, de tal manera que los alumnos sean capaces de relacionar las imágenes con el contenido de la asignatura. Por otro lado, los clips de videos serán elegidos por el profesor de documentales, series o películas.</p> <p>Dudas respecto al contenido expuesto.</p>	RECURSOS		
	Power point, ordenador personal, apuntes.		
	ORGANIZACIÓN DEL AULA		
	<u>Escenarios</u> Clase	<u>Agrupamientos</u> Grupos de dos o tres	<u>Temporalización</u> 45 minutos de 12 sesiones de 60 minutos
	METODOLOGÍA		
	<u>Modelos de pensamiento</u> Lógico/analítico	<u>Modelos de enseñanza</u>	

DESCRIPCIÓN DE ACTIVIDADES			
<p><u>SESIÓN 3 LA GUERRA CIVIL</u></p> <p>Explicación de los puntos 3 y 4 del tema “La Guerra Civil” (<i>Fases de la Guerra y Consecuencias de la Guerra</i>). Se hará uso de los power point creados a través de imágenes y el uso de clips de video.</p> <p>Dudas respecto al contenido expuesto.</p>	RECURSOS		
	Power point, ordenador personal, apuntes.		
	ORGANIZACIÓN DEL AULA		
	<u>Escenarios</u> Clase	<u>Agrupamientos</u> Grupos de dos o tres	<u>Temporalización</u> 45 minutos de 12 sesiones de 60 minutos
	METODOLOGÍA		
	<u>Modelos de pensamiento</u> Lógico/analítico	<u>Modelos de enseñanza</u>	

DESCRIPCIÓN DE ACTIVIDADES			
<p><u>SESIÓN 4 FRANQUISMO</u></p> <p>Explicación de los puntos 1, 2 y comienzo del 3 del tema “Franquismo” (<i>Contexto, Familias ideológicas y Etapas</i>). Se hará uso de los power point creados a través de imágenes y el uso de clips de video.</p> <p>Dudas respecto al contenido expuesto.</p>	RECURSOS		
	Power point, ordenador personal, apuntes.		
	ORGANIZACIÓN DEL AULA		
	<u>Escenarios</u> Clase	<u>Agrupamientos</u> Grupos de dos o tres	<u>Temporalización</u> 45 minutos de 12 sesiones de 60 minutos
	METODOLOGÍA		
	<u>Modelos de pensamiento</u> Lógico/analítico	<u>Modelos de enseñanza</u>	

DESCRIPCIÓN DE ACTIVIDADES			
<p><u>SESIÓN 5 FRANQUISMO</u></p> <p>Explicación de los puntos 3 y 4 y 5 del tema “Franquismo” (<i>Etapas, Leyes Orgánicas y Consecuencias</i>). Se hará uso de los power point creados a través de imágenes y el uso de clips de video.</p> <p>Dudas respecto al contenido expuesto.</p> <p>Grupos cooperativos, un ordenador por grupo para que comiencen el trabajo grupal y se organicen.</p> <p>Recogida de los Glosarios hechos por los alumnos para su revisión y posterior entrega.</p>	RECURSOS		
	Power point, ordenador personal, apuntes, lista de glosario, ordenadores para los grupos.		
	ORGANIZACIÓN DEL AULA		
	<u>Escenarios</u> Clase	<u>Agrupamientos</u> Grupos cooperativos	<u>Temporalización</u> 45 minutos de 12 sesiones de 60 minutos
	METODOLOGÍA		
	<u>Modelos de pensamiento</u> Lógico/analítico	<u>Modelos de enseñanza</u>	

DESCRIPCIÓN DE ACTIVIDADES			
<u>SESIÓN 6</u> Explicación del tema “El papel de la mujer”. Se hará uso de los power point creados a través de imágenes y el uso de clips de vídeo. Dudas respecto al contenido expuesto. Explicación del debate que se llevará a cabo y deberán traer preparado. Grupos cooperativos, un ordenador por grupo para que comiencen el trabajo grupal y se organicen. Recogida de los Glosarios hechos por los alumnos para su revisión y posterior entrega.	RECURSOS		
	Power point, ordenador personal, apuntes, lista de glosario, ordenadores para alumnos, guion del debate.		
	ORGANIZACIÓN DEL AULA		
	<u>Escenarios</u> Clase	<u>Agrupamientos</u> Grupos cooperativos	<u>Temporalización</u> 45 minutos de 12 sesiones de 60 minutos
	METODOLOGÍA		
	<u>Modelos de pensamiento</u> Lógico/analítico Creativo Práctico	<u>Modelos de enseñanza</u>	

DESCRIPCIÓN DE ACTIVIDADES			
<p><u>SESIÓN 7</u></p> <p>Realización del debate sobre la cuestión de la mujer. Si a través de las clases hemos visto una buena actitud por parte de la clase, el debate se podría llevar a cabo al aire libre dentro del propio recinto, dando el turno de palabra a través del pase de un balón de gomaespuma</p> <p>Recogida de los Glosarios hechos por los alumnos para su revisión y posterior entrega.</p>	RECURSOS		
	Balón de gomaespuma, guion del debate.		
	ORGANIZACIÓN DEL AULA		
	<u>Escenarios</u> Clase/Patio del recinto	<u>Agrupamientos</u> Asamblea	<u>Temporalización</u> 45 minutos de 12 sesiones de 60 minutos
	METODOLOGÍA		
	<u>Modelos de pensamiento</u> Lógico/analítico Creativo Práctico	<u>Modelos de enseñanza</u>	

DESCRIPCIÓN DE ACTIVIDADES			
<p><u>SESIÓN 8</u></p> <p>Uso del Kahoot para repaso del examen. Los alumnos que ganen, obtendrán un beneficio en el examen, que constará en, elegir dos de los diez términos del mismo para no realizarlos y sumar los puntos que valgan, es decir, 1 punto del examen.</p> <p>Grupos cooperativos, un ordenador por grupo para que terminen el trabajo grupal (si no les diera tiempo deberán terminarlo en casa, y si quieren pueden retocarlo también en sus casas).</p>	RECURSOS		
	Glosario, preguntas preparadas, ordenadores para los alumnos.		
	ORGANIZACIÓN DEL AULA		
	<u>Escenarios</u> Clase	<u>Agrupamientos</u> Grupos cooperativos.	<u>Temporalización</u> 45 minutos de 12 sesiones de 60 minutos
	METODOLOGÍA		
	<u>Modelos de pensamiento</u> Lógico/analítico Creativo Práctico	<u>Modelos de enseñanza</u>	

DESCRIPCIÓN DE ACTIVIDADES			
<u>SESIÓN 9</u> Examen.	RECURSOS		
	Examen impreso.		
	ORGANIZACIÓN DEL AULA		
	<u>Escenarios</u> Clase	<u>Agrupamientos</u> Individual	<u>Temporalización</u> 45 minutos de 12 sesiones de 60 minutos
	METODOLOGÍA		
	<u>Modelos de pensamiento</u> Lógico/analítico	<u>Modelos de enseñanza</u>	

DESCRIPCIÓN DE ACTIVIDADES

SESIÓN 10

Exposiciones del trabajo en grupo. De 10 a 15 minutos por grupo.

RECURSOS

Ordenador personal, rúbrica.

ORGANIZACIÓN DEL AULA

<u>Escenarios</u>	<u>Agrupamientos</u>	<u>Temporalización</u>
Clase	No importa	45 minutos de 12 sesiones de 60 minutos

METODOLOGÍA

<u>Modelos de pensamiento</u>	<u>Modelos de enseñanza</u>
Lógico/analítico Creativo Práctico	

DESCRIPCIÓN DE ACTIVIDADES			
<u>SESIÓN 11</u> Finalizar las exposiciones de grupo. De 10 a 15 minutos por grupo. Pasar un cuestionario que me servirá para el futuro TFM.	RECURSOS		
	Ordenador personal, rúbrica, cuestionarios.		
	ORGANIZACIÓN DEL AULA		
	<u>Escenarios</u> Clase	<u>Agrupamientos</u> No importa	<u>Temporalización</u> 45 minutos de 12 sesiones de 60 minutos
	METODOLOGÍA		
	<u>Modelos de pensamiento</u> Lógico/analítico Creativo Práctico	<u>Modelos de enseñanza</u>	

Evaluación	
Instrumentos	Métodos y criterios
<ul style="list-style-type: none"> • Observación directa del trabajo en clase (glosario, debate y trabajo cooperativo). • Actitud de clase y participación. • Trabajo cooperativo (exposición). • Prueba escrita. 	<ul style="list-style-type: none"> • Prueba final (40%) • Exposición del trabajo grupal (30%) • Glosario (10%) • Actitud y participación (20%)

Bibliografía
<p><u>Temas La Guerra Civil y Etapa Franquista</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Apuntes propios realizados durante el periodo universitario • Libro de Historia del centro <p><u>Tema El papel de la mujer</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Alcalde, C. (1976). <i>La mujer en la Guerra Civil Española</i>. Madrid, España: CAMBIO 16. • Gallego Méndez, M^a. T. (1983). <i>Mujer, falange y franquismo</i>. Madrid, España: TAURUS EDICIONES, S.A. • García Nieto, M^a C. (1993). Trabajo y oposición popular de las mujeres durante la dictadura franquista. En F. Thébaud (Ed.), <i>Historia de las mujeres el siglo XX</i> (pp. 660-672) Tomo 5. Taurus. • Ruiz Franco, R. (2007). <i>¿Eternas menores? Las mujeres en el franquismo</i>. Madrid, España: Editorial Biblioteca Nueva, S.L. • Sarasúa, C., & Molinero, C. (2009). Trabajo y niveles de vida en el Franquismo. Un estado de la cuestión desde una perspectiva de género. En C. Borderías (Ed.), <i>La historia de las mujeres: perspectivas actuales</i>. (pp. 309-354). Barcelona, España: Icaria editorial, s.a.

Posibles desviaciones
<p>En caso de que por motivos externos al profesor, ya sea por la organización del centro o por los alumnos, se marcaran en este apartado las pautas a seguir:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pasar las actividades previstas para la siguiente sesión 2. Obviar actividades de participación del alumnado si se nota poca motivación 3. En caso de notar un descenso paulatino de la atención, pasar directamente a las actividades procedimentales, o darle más peso a los alumnos durante la explicación. 4. En caso de no atender con la reiteración del profesor, se dedicará el resto de la clase a que los alumnos trabajen el tema en sus cuadernos en silencio y se dará por explicado. 5. En caso de tener clase a última hora, sobre todo un Viernes, utilizar alguna técnica de relajación durante los primeros 5-10 minutos para que los alumnos estén más tranquilos a la hora de dar la clase.

Atención a la diversidad
<p>En este apartado describiremos los planes a realizar para atender a la diversidad dependiendo de los alumnos que tengamos dicha necesidad:</p> <p>Seguimiento del trabajo de diversos alumnos y adecuación del contenido teórico y del glosario.</p>

Actividades de grupos cooperativos

Controversia académica

1. Se dividirá a cada grupo cooperativo en dos tríos. Cada una de ellas debe de realizar un informe con las ideas que tenga acerca de la 2ª República Española. Las ideas deben ser concisas y resumidas.
2. Cada trío expondrá sus ideas en el conjunto del grupo, argumentando el porqué de las mismas.
3. Cada grupo hará una síntesis de las ideas que han sacado en común con las argumentaciones necesarias para defenderlas.
4. Una vez finalizados los informes, cada grupo deberá exponerlos a la clase. Todos los integrantes deben participar.

Rúbrica de la exposición

	0	0.5	1	1.5	2	Nota
Coordinación del grupo y trato personal	No hay trabajo en grupo.	Trabajan solo algunos. No trabajan el tema.	Trabajan todos los componentes pero pierden el tiempo.	Trabajan en grupos pero no coordinados.	Trabajan juntos y coordinadamente.	
Contenido	No tiene.	Tiene contenido pero no tiene que ver con la UDI.	No son contenidos relevantes de los términos.	Contenidos decentes.	Contenido muy completo.	
Bibliografía	No hay.	Wikipedia o uno.	Dos o más pero sin seguir el esquema.	Uno a tres siguiendo los esquemas.	Más de 4 siguiendo los esquemas.	
Recursos para la exposición	No la hacen.	Exponer sin recursos.	Exposición con power point simple.	Exposición con power point original.	Originalidad en la exposición con otro recurso que no sea power point.	
Exposición oral	Solo expone uno.	No hay equidad en el tiempo de exposición.	Leen la exposición.	Uno o dos leen la exposición.	Hablan todos los componentes sin necesidad de leer la exposición.	
Total						